LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

45

Dicembre 1995 - Lire 6.000

LOADED!
UNO SPARATUTTO CHE DÀ LA CARICA!

VIRTUA RACING
UN GRADITO RITORNO PER SATURN

VIRTUA FIGHTER 2
PRIMA DI NATALE?

VECTORMAN
IL MEGADRIVE ALLA RISCOSSA

UNDICESIMO INSERTO

GAME help

KING OF FIGHTERS 95

11

EARTHWORM JIM 2
UN VERME SOTTO L'ALBERO

F1 LIVE INFORMATION • METAL JACKET • SECRET OF EVERMORE • HERMIE HOPPERHEAD • EXOSQUAD • LAYER SECTION • MECH WARRIOR • STRAHL • KING OF BOXING • COOL SPOT 2 • V TENNIS • WOLFENSTEIN 3D • TWINBEE DELUXE • SIM CITY 2000 • VIRTUAL OPEN TENNIS • NHL 96 • BLADE FORCE • TOTAL ECLIPSE TURBO •

GAME POWER • Pubblicazione mensile- Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

THE TOP GAMES

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

BASS MASTERS Classic L. 129.900 · BATMAN FOREVER L. 109.000 · COLLEGE FOOTBALL USA 96 L. 129.900 · COMIX ZONE L. 119.000 · EXO SQUAD L. 119.900 · FOREMAN L. 129.900 · LIGHT CRUSADER L. 135.000 · MARSUPILAMI L. 119.000 · MICRO MACHINES 96 L. 119.900 · MORTAL KOMBAT 3 L. 119.000 · NHL 96 L. 129.000 · PHANTOM 2040 L. 129.000 · POWER RANGERS L. 119.900 · STAR TREK DEEP SPACE NINE L. 119.000 · TECMO SUPER BOWL III L. 139.000 · ZERO L. 89.000

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo	
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	149.900	(E)
ALADDIN	99.900	(E)
ALIEN 3	59.900	(E)
ALIEN SOLDIER	119.900	(E)
ANIMANIACS	95.000	(E)
ART OF FIGHTING	89.900	(E)
ASTERIX THE POWER OF THE GODS	119.000	(E)
ATP TENNIS	129.000	(E)
BASS MASTER CLASSIC	119.900	(U)
BATMAN & ROBIN	119.000	(E)
BATMAN FOREVER	109.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	69.900	(E)
BATTLETOADS	69.900	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.000	(U)
BEAVIS & BUTT HEAD	49.900	(U)
BERENSTEIN BEARS	49.900	(U)
BLADES OF VENGEANCE	49.900	(E)
BLOODSHOT	69.900	(E)
BOOGERMAN	49.900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	119.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUBBA'N'STIX	109.000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	49.900	(U)
BUBSY 2	49.900	(E)
CANNON FODDER	89.900	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	49.000	(E)
CHAOS ENGINE	69.900	(E)
CHUCK ROCK II	79.000	(E)
CLAY FIGHTER	59.900	(E)
COACH COLLEGE BASKETBALL	119.000	(E)
COACH COLLEGE COLLECTION FOOTBALL	129.000	(E)
COMIX ZONE	129.000	(E)
COOL SPOT	59.900	(E)
CORPORATION	49.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)
CRUE BALL	45.000	(E)
CRUSADER	139.000	(U)
CRYSTAL PONY TALES	49.900	(U)
DAFFY DUCK	119.000	(E)
DEMOLITION MAN	109.000	(E)
DESERT DEMOLITION	109.900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	69.900	(E)
DOUBLE DRAGON III	79.900	(U)
DRAGON	59.900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.900	(E)
DUNE II	119.000	(E)
DYNAMITE HEADDY	99.900	(E)
EARTH WORM JIM	119.000	(E)
EARTH WORM JIM 2	TEL.	
ECCO THE DOLPHIN 2	129.000	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	119.000	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	89.900	(U)
EXO SQUAD	119.900	(U)
FATAL FURY 2	69.900	(J)
FEVER PITCH	109.000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	119.000	(E)
FLINK	99.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	89.900	(E)
FOREMAN FOR REAL	129.000	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	109.900	(E)
FRANKENSTEIN	69.000	(U)
GOLDEN AXE THE DUEL	59.000	(E)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	89.000	(U)
GRAND SLAM TENNIS	49.000	(E)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	59.900	(U)
HARDBALL 94	49.900	(E)
HARDBALL 95	TEL.	
HURRICANES	49.900	(E)
I PUFFI	89.900	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	49.900	(E)
ISHIDO	39.000	(E)
IZZY'S QUEST	119.900	(E)
J.LEAGUE PRO STRIKER 2	79.900	(J)
JELLY BOY	109.000	(E)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	89.900	(E)
JOHN MADDEN 95	119.000	(E)
JOHN MADDEN 96	129.000	(E)
JUDGE DREDD	129.000	(E)
JUNGLE STRIKE	89.900	(E)
JURASSIC PARK 2	99.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	89.900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	109.000	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	(E)
KING OF THE MONSTER 2	49.900	(U)
LAST BATTLE	49.900	(E)
LETHAL ENFORCERS + GUN + ADATT.	99.900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	109.000	(E)
LIGHT CRUSADER	135.000	(E)
LOTUS 2	59.900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
MARSUPILAMI	119.000	(E)
MEGA BOMBERMAN	79.900	(E)
MEGA MAN X -CAPCOM-	129.900	(E)
MEGA SWIV	79.900	(E)
MEGA TURRICAN	49.900	(E)
MEGAGAMES 1	49.900	(E)
MEGAGAMES 2	49.900	(E)
MEGAGAMES 3	49.900	(E)
MICKEY MANIA	59.000	(E)
MICROMACHINES 1996	109.000	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.900	(E)
MIGHTY MAX	109.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	79.900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	119.000	(E)
MR NUTZ	59.900	(E)
MRS PACMAN	69.900	(E)
NBA ACTION 95	129.000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)
NBA LIVE 95	79.900	(E)
NBA LIVE 96	129.000	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	139.000	(E)
NHL ALL STAR HOCKEY	49.000	(E)
NHL HOCKEY 96	119.000	(E)
OTTIFANT	49.000	(E)
PAC MAN 2	109.000	(U)
PAGEMASTER	119.000	(E)
PAPERBOY 2	49.000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109.900	(E)
PELE SOCCER	49.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	99.900	(E)
PGA TOUR GOLF 3	89.900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	129.000	(E)
PHANTASY STAR IV	165.000	(U)
PHANTOM 2040	129.000	(U)
PITFALL	79.900	(E)
POWER RANGERS	99.900	(E)
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	119.000	(U)
POWERDRIVE	69.000	(E)
PRIMAL RAGE	129.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	69.000	(E)
PROBOTECTOR	115.000	(E)
PSYCHO PINBALL	89.000	(E)
PUGGSY	49.000	(E)
PUTTY SQUAD	129.900	(E)
RADICAL REX	49.900	(E)
RANGER X	79.900	(E)
RED ZONE	119.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	89.900	(E)
RISTAR	99.000	(E)
ROAD RASH 3	79.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.900	(E)
ROCK & ROLL RACING	59.900	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49.000	(E)
RUGBY WORLD CUP 95	69.000	(E)
SAMURAI SHODOWN	125.000	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	69.900	(E)
SCOOBY-DOO	119.000	(U)
SEA QUEST DSV	69.900	(U)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	79.900	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	49.900	(U)
SHAQ-FU	69.900	(E)
SHINING FORCE II	125.000	(E)
SHINOBI III	89.900	(E)
SILVESTER & TWEETY	129.000	(E)
SKELETON KREW	99.900	(E)
SKITCHIN	99.900	(E)
SOLEIL (RAGNACENTY)	119.900	(E)
SONIC 2	45.000	(E)
SONIC 4	109.000	(E)
SONIC SPINBALL	69.900	(E)
SPACE HARRIER	49.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.000	(E)
SPEEDBALL 2	59.900	(E)
SPEEDY GONZALES	119.000	(E)
SPIDERMAN & X-MEN	69.000	(E)
SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV -	59.000	(E)
SPORTS COMPILATION	119.000	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.000	(U)
STARGATE	49.000	(E)
STREET OF RAGE 3	119.900	(E)
STREET RACER	109.900	(E)
STRIKER	129.900	(E)
SUB TERRANIA	59.000	(E)
SUPER FANTASY ZONE	39.900	(E)
SUPER KICK OFF	49.000	(E)
SUPER MONACO GP II	69.900	(E)
SUPER SKIDMARKS	119.900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	149.000	(E)
SYNDICATE	89.900	(E)
TALE SPIN	49.000	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	79.900	(E)
TECMO SUPER BOWL III	139.000	(U)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	49.900	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.900	(E)
THE PUNISHER	119.900	(E)
THE STORY OF THOR	149.000	(E)
THE TICK	49.900	(U)
THEME PARK	119.000	(E)
TINY TOONS	79.000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	99.900	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.000	(E)
TONY LA RUSSA BASEBALL	109.900	(U)
TOTAL FOOTBALL	125.000	(E)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	59.000	(E)
TRUE LIES	69.900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49.900	(E)
URBAN STRIKE	79.900	(E)
VIEW POINT	99.900	(U)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	149.000	(E)
VIRTUAL PINBALL	59.900	(E)
WARLOCK	69.900	(E)
WAYNE GRETZKY HOCKEY ALL STAR	109.000	(E)
WINTER OLYMPICS 94	49.900	(E)
WINTER SUMMER CHALLENGE	49.000	(E)
WIZ'N'LIZ	49.000	(E)
WOLFCHILD	75.000	(U)
WORLD CUP USA 94	59.900	(E)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59.900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	129.000	(U)
WORMS	119.000	(E)
WWF RAW	119.000	(E)
X-MAN 2 - CLONE WARS	109.900	(E)
YOGI BEAR	79.900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
ZERO TOLLERANCE	129.000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	49.000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

SEGA GAME GEAR

Titolo	Prezzo
AERIAL ASSAULT	45.000
AX BATTLER	39.000
BATMAN & ROBIN	79.900
BATMAN FOREVER	79.000
CHAKAN	39.000
CHAMPIONSHIP HOCKEY	99.900
DRAGON	59.900
EARTH WORM JIM	79.900
EVANDER HOLYFIELD	39.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	79.900
FRED COUPLES	69.000
JUDGE DREDD	89.000
JUNGLE STRIKE	79.900
KAWASAKI SUPERBIKE	89.900
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	49.000
MICKEY MOUSE 3	79.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79.900
MLBPA BASEBALL	89.900
MORTAL KOMBAT 2	79.900
MORTAL KOMBAT 3	79.900
NFL QUARTERBACK CLUB	99.900
NHL ALL STAR HOCKEY	79.900
PHANTOM 2040	79.000
POWER RANGERS	79.900
POWER STRIKE 2	39.900
PRIMAL RAGE	79.000
RISTAR	79.900
SAMURAI SHODOWN	79.900
SONIC DRIFT 2	85.000
SONIC LABYRINTH	69.900
STAR TREK - BEYOND THE NEXUS -	79.900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	79.900
STARGATE	69.900
STRIKER	69.000
TAIL'S ADVENTURES	79.000
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	79.900
WORLD SERIES BASEBALL 95	89.900
WWF RAW	49.900
X-MAN 2 - CLONE WARS	79.900
ZOOP	79.000

Buone Feste

Un NATALE ricco di regali, alla QUEEN COMPUTER !

Per ogni acquisto riceverai uno di questi splendidi regali, la rivista QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

Buon NATALE a tutti gli amici del CLUB !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per GameGear-32X-Saturn GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA REDASIUN

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Rical" Albini **(ralbini@linux.infosquare.it)**

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "AlKross" Rossetti **(alkross@linux.infosquare.it)**

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta "Anita" Torrani

COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "Questa me la paghi" Badioli, Serena "Ritiro Patente" Rubini

CAPO RIADATTATORE

Giorgio "Laxe" Baratto **(random@bbs.infosquare.it)**

LA RED/AZIONE

Andrea "Domani non ci sono" Minini Saldini **(cedric@io.com)**, Alex "Minotauro" Pasetto **(dupont@linux.infosquare.it)**, Tiziano "Botto" Toniutti **(apecar@linux.infosquare.it)**, Claudio "Teoria" Tradardi **(trust@bbs.infosquare.it)**, Carlo "Posso vedere un attimo" Barone **(cbarone@linux.infosquare.it)**

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Torino" Cupola, Max "U.K." Sacchi, Marco "Edge" Rana **(mrana@inrete.it)**,Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Davide "Tekken" Soliani, Antonio "Cellulare" Micciulli, Paolo "Io no spik Inglish" Verri **(gremo@bbs.infosquare.it)**, , Giorgio "Grammaticalmente" Raimondi, Yuri "Silver Key" Abietti **(scarlet@linux.infosquare.it)**

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Han Solo, Zio Eufemio, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Chaos Warrior, Chicca, Lucio

MASSIMO RISPETTO A:

GREENPEACE, Troleblues, Gli Arivo, 'A gialla, Purificazion, Elisabetta, Kuscino, Info Trade, X-Files

ART DISTORTOR

Marumba "Mach 1" Orrù

IMPAGINAZIONE ASTROFISICA

Roberta "Crapa Pelata" Asmeri, Gian Vittorio "Amsterdam" Cutri, Sara "Ammonita" Fort

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l. via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

ARRETRATI e ABBONAMENTI

Arretrati: Lire 12.000 Abbonamento annuale Lire 55.000. Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

GAME power

SOMMARIO 45

LA COPERTINA

LOADED PER PLAY STATION, IL MIGLIOR SPARATUTTO DEGLI ULTIMI TEMPI. GRAZIE ALLA GREMLIN

"L'ARTE DI UN AUTORE STA NEL CANCELLARE."
C. DOSSI

LOADED
PAG. 68
UN TITOLO DEL GENERE NON SE LO ASPETTAVA PROPRIO NESSUNO, 15 LIVELLI DI AZIONE FRENETICA!

VIRTUA FIGHTER 2
PAG. 38
CI SIAMO! IL GIOCO È QUASI PRONTO, LE ULTIME IMMAGINI PRIMA DI GIOCARE

GAME POWER
help

IL CARO AIR HA SCOPERTO TUTTE LE MOSSE PER KING OF FIGHTERS '95 L'ULTIMO MITICO PICCHIADURO PER NEO GEO CD. CHE CARINO

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6

APECAR SI VESTE DA BABBO NATALE E DIVENTA PIÙ BUONO. CI CREDETE? NOI ASSOLUTAMENTE NO!

VIRTUA RACING

PAG. 82

LA TIME WARNER SFORNA LA SUA FATICA. E NON È NIENTE MALE

BOTTA E RISPOSTA blues

PAG. 12

LE VOSTRE CRIPTICHE DOMANDE METTONO IIN CRISI IL MOTOCARRETO PIÙ ODIATO D'ITALIA

SONY SPOT

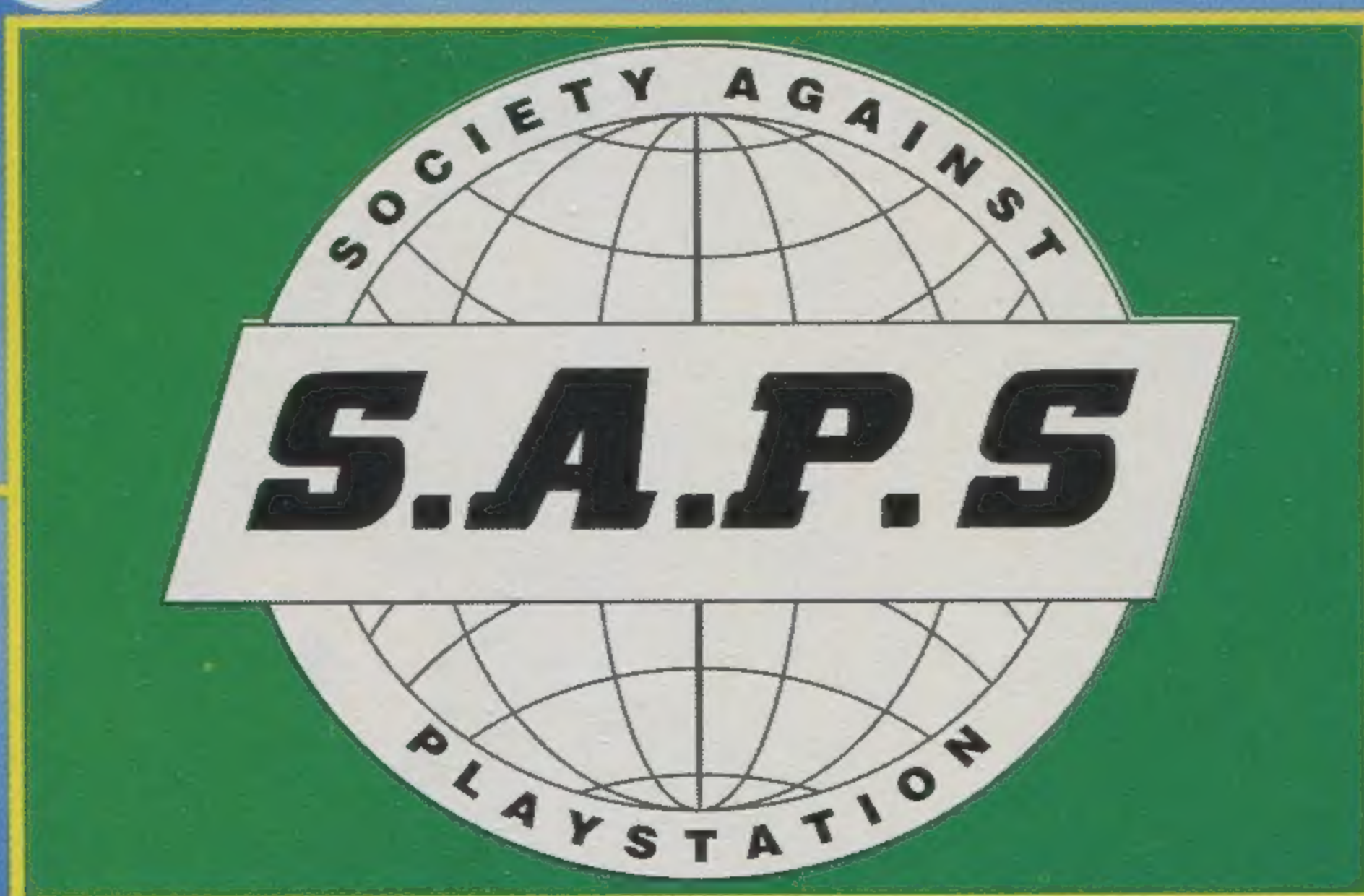
PAG. 46

LA SONY LANCIA LA CAMPAGNA PUBBLICITARIA PIÙ IMPORTANTE DOPO QUELLA DEL WALKMAN

SOCIETY AGAINST S.A.P.S PLAYSTATION

X COM ENEMY UNKNOWN

PAG. 60

ARRIVANO I MARZIANI! CHI VOLETE CHE LI FERMI? MIO PADRE?

MEGA DRIVE

Cool Spot Goes to Hollywood	98
EarthWorm Jim 2	54
Exo Squad	80
Vectorman	58

SUPER NES

EarthWorm Jim 2	54
Mech Warrior 3050	88
NHL '96	109
Secret of Evermore	76
Swat Kats	117

3DO

Blade Force	104
Strahl	90
Wolfenstein 3D	113

SATURN

F1 Live Information	67
Hang On GP '95	118
King of Boxing	94
Layer Section	86
Sim City 2000	102
TwinBee Deluxe	110
Virtua Racing Deluxe	82
Virtual Open Tennis	106

PLAYSTATION

Hermie Hopperhead	84
Metal Jacket	74
Loaded	68
Total Eclipse Turbo	100
V-Tennis	114
X-COM Enemy Unknown	60

GAME BOY

Arcade Classic 1	122
Arcade Classic 2	122
Arcade Classic 3	123

STANNO A
NELLE VO

RIDGE RACER

AIR COMBAT

TEK

SONO I
DELLE SA

L'APPOSTA

Voi non siete normali. È anche giusto farvelo notare, altrimenti non leggereste questa rivista né, tantomeno, queste righe. Tanto per chiarire, questo mese per la prima volta nella storia di questa rubrica ho deciso di pesare sulla bilancia da guerra il tot delle letterucce tanto dolci che prodighi producete, e vi annuncio, tronfio e colmo di orgoglio piercapponiano, che avete sfiorato i 6 kili e mezzo, sacco di tela incluso. Ora, o qualcuno ha sgravato sulla bilancia, oppure sono stordito io, oppure ancora la carità mensile elargita dall'Albini è decisamente da ricontrattare. Sta di fatto che come verrà fuori la posta questo mese non lo sa bene nessuno, l'unica certezza è che pure qui nella redazione periferica inizia a calare il puntuale freddo da ibernazione accompagnato da lombari zefiri di tramontana (la tipica gianna). Credo di aver trovato il modo di smaltire quei 6 kili e mezzo di cui alla riga quattro.

Apecar

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

MK
MK2
MK3

L'ENCLAVE CDVERTE

Scusate per l'intro allegrotta ma questa Apposta ha cambiato fisionomia all'ultimo minuto. Abbiamo ricevuto un' insperata e salutare slavina di fax e lettere riguardanti la 4ª di copertina del mese scorso. La nostra spiegazione è in coda agli stralci di lettere qui sotto. Grazie comunque per aver manifestato dissenso quanto e come possibile.

Sono rimasto davvero sbalordito sfogliando il numero di ottobre di Game Power. La quarta di copertina mostrava una pubblicità che, nel tentativo di sfruttare il successo di Play Station, ha utilizzato impropriamente e in maniera assoutamente non autorizzata da noi il logotipo della nostra console, con un messaggio misero, immorale e intollerabile. Ho provato un senso di profonda vergogna leggendo quella pagina, non solo perché rappresento l'azienda distributrice di Play Station, ma soprattutto come cittadino del mondo che quotidianamente assiste agli scempi e agli orrori di una generazione che non ha valori e rispetto di alcunché, neppure delle morti violente.
Condanno totalmente questa meschina "pubblicità" (?) e, altrettanto, la superficiale scelta dell'editore di Game Power di pubblicarla.
Ho profondo rispetto per i giovani amanti dei videogiochi, ed è per il sincero rapporto che ho con loro che diffido tali società dall'utilizzare impropriamente il logo Play Station (marchio registrato della Sony) e invito l'editore a ricordarsi che la sua bella rivista si rivolge a un pubblico affezionato che merita innanzitutto correttezza da parte di tutti noi, fuori da ogni logica di facile guadagno.
Fino a ora è stato proprio questo corretto approccio di Game Power nei confronti dei lettori che ha consolidato il rapporto tra la rivista e la Sony Electronic Publishing e ci ha permesso di considerare Game Power un "partner" ancor prima che un mezzo di comunicazione.

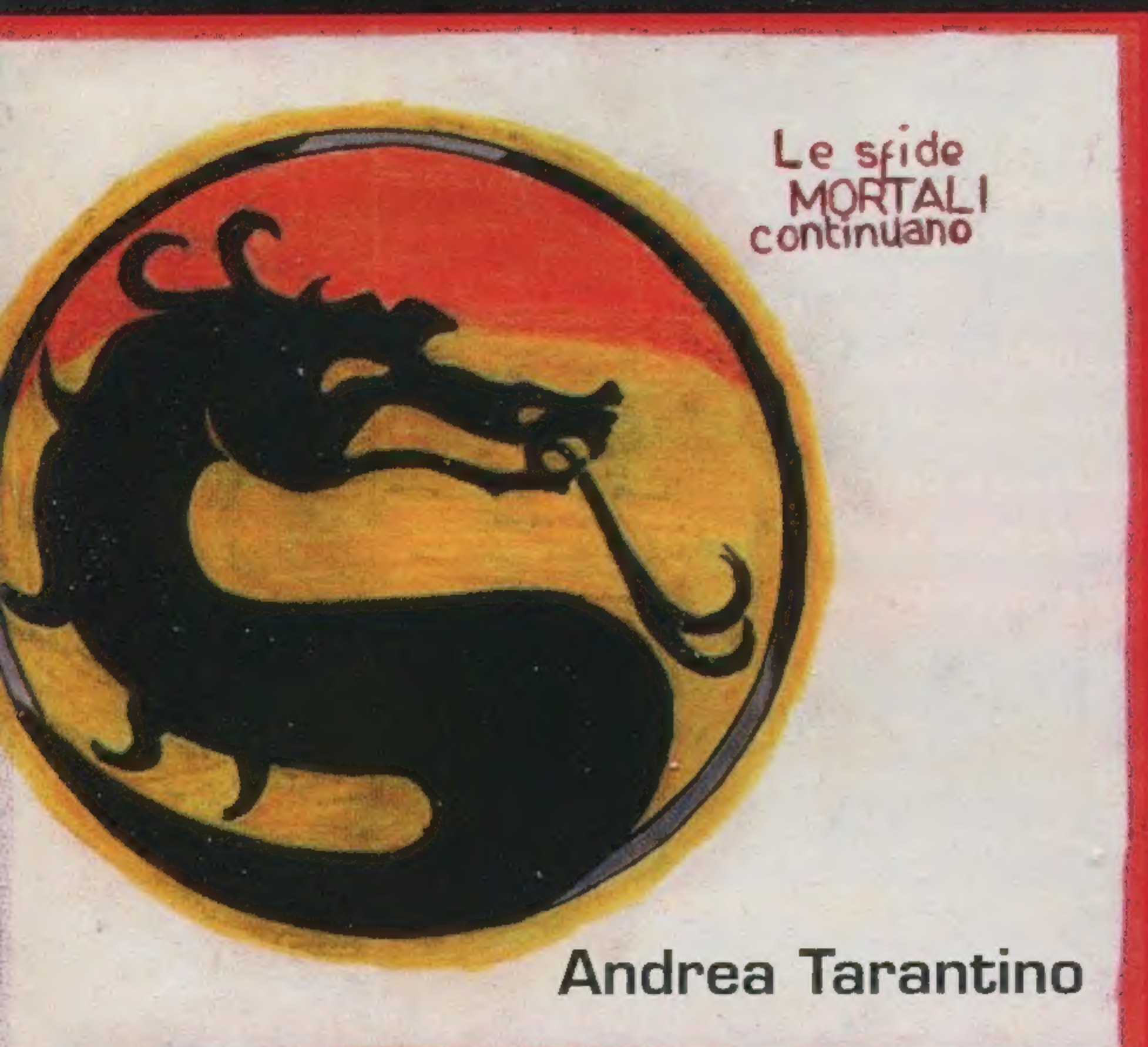
Corrado Buonanno
Direttore Commerciale e Marketing
Sony Electronic Publishing Italy

Senza nessun prologo, senza nessun saluto. Il mio è un messaggio per tutti i lettori di GP. Voglio richiamare l'attenzione sulla vergognosa 4ª di copertina del numero di novembre, mi sono sentito umiliato come uomo, come giocatore appassionato, trarre profitto sponzorizzandosi con una tragedia, con gli orrori dei nostri "vicini di casa", stiamo cadendo in basso. Nei giochi vogliamo sangue e la violenza viene istigata inneggiando alla guerra! (...) e ora addirittura una pubblicità che "sbatte la Bosnia nella tua PlayStation!" (...) Vergogna CD Verte ideatrice di tale offesa a un popolo distrutto, penso che tutti esigano delle scuse, specialmente da chi ha ideato tale pubblicità e ha rovinato l'immagine di noi giocatori, della Sony, di GP e dell'uomo. Credono che il mondo dei videogiocatori sia fatto di bambini che abboccano a un esca? Ci sono anche i vecchietti come me (22 anni) che si ribellano a tutto ciò (...)

Andrea Bettacchioli

Premetto che spero che sull'argomento di questa lettera, ne saranno giunte in redazione molte altre, altrimenti sarò costretto a credere che la maggioranza di noi videogiocatori sia totalmente deficiente.

Andrea Tarantino

Daniela Faralli

Mi chiamo Flavio, sono al quinto anno di Istituto d'Arte, ho un Game Boy, un SNES e sono appassionato di Star Trek e del cinema in generale, oltre, obviously, che di videogiochi. Seguo la vostra rivista da molto tempo e credo di essermi ormai affezionato alla gente della redazione, per coincidenza di idee, per simpatia... ma veniamo al dunque, compro il numero di novembre di Gheim Romina Power e cosa trovo sulla quarta di copertina? Una bella pubblicità della Sony (non so se in questo caso è la CD Verte ad avere acquistato lo spazio) che usa una headline che fa a dir poco rabbrividire, non voglio neanche riscriverla perché mi fa schifo. Ho iniziato a pensare alla vostra linea di pensiero riguardo alla scelta della pubblicità e ho poi concluso (spero con tutto il cuore che questa tesi venga smentita...) che i bei soldoni offertivi dalla CD Verte vi avrebbero messo una benda davanti agli occhi e non vi sareste posti tanti pensieri riguardo alla moralità di una pubblicità che parla di una drammatica assurdità come la guerra in modo così stupido, superficiale e decisamente, e preoccupantemente, irrispettoso nei confronti dei coinvolti in prima persona nel dramma bosniaco. (...) Perché se impazzisco per *Zelda* e *Yoshi's Island* devo magari essere associato a un cretino che si esalta con *Lone Soldier*, magari ben contento di emulare, in un certo senso, le gesta dei militari in guerra? Non mi va proprio, ma credo che dia fastidio a molti di noi e non capisco, con la presenza di pubblicità come questa, come potremmo non dare adito a servizi giornalistici (generalizzati come al solito) sugli effetti collaterali dei "giochini elettronici". (...)

Flavio Condò, Parma

Ci tengo a precisare che non è necessario coinvolgere, a scopi puramente ludici, una popolazione che da anni sta combattendo una lunga guerra sanguinosa e violenta. Evidentemente chi ha ideato la pubblicità è assolutamente ignorante sui fatti che coinvolgono i nostri "vicini" bosniaci, oppure possiede una limitata intelligenza che non gli permette di ragionare più in là del portafoglio. È un fatto schifoso. Vergognoso.

Lettera non firmata

Non ho parole per descrivere la rabbia e la delusione che ho provato quando ho letto la pubblicità in 4ª di copertina (...). Questa è pazzia totale. Non sapendo come descrivere i pubblicitari della CD Verte, auguro di cuore il loro prossimo fallimento, in quanto con quelle parole distruggono l'immagine del settore videoludico. (....) Sono profondamente deluso dalla vostra redazione che ha permesso una pubblicazione simile.

Davide Sangiorgi

Questa non è una giustificazione, semplicemente una spiegazione di come quella pubblicità è potuta apparire su Game Power. Ma prima una precisazione per rispondere a Flavio Condò: la pagina pubblicitaria NON è della Sony, ma della CD Verte.
Le pellicole della 4ª di copertina del mese scorso sono arrivate in redazione molto tempo dopo la data e l'ora di chiusura del numero, una sera di venerdì quando in redazione c'era solo l'addetto alle pellicole, il quale, visto il ritardo, ha controllato che ci fossero tutte e quattro (senza leggere il testo visto che non è compito suo) e l'ha mandata subito allo stampatore. Quando ci siamo accorti del testo della pubblicità il giornale era ormai confezionato ed era praticamente impossibile intervenire. Ci assumiamo comunque la responsabilità di quello che è successo, anche se il nostro è stato "soltanto" un errore di disattenzione dovuto alla fretta (che, ad ogni modo, non si ripeterà). Chiedo scusa a nome di tutta la redazione per quella pubblicità, ma son contento di notare che i nostri lettori sono attenti e sensibili ai problemi che ci circondano , e non solo degli assatanati che non vedono più in là della loro console. Noi non avevamo dubbi, ma se c'era bisogno di una conferma, questa è puntualmente arrivata.

Riccardo Albini

MELANCOLIA E LA TRISTEZZA INFINITA

Caro Ape 500, mi chiamo Giuseppe e ti scrivo da Livorno. Vorrei precisare una cosa riguardo certi videogiocatori nostalgici che sempre più spesso scrivono alle riviste di videogichi, parlando dei "bei tempi andati" nel tentativo di attaccare la malinconia a qualche videogiocatore nostalgico quanto loro. Questi tipi dicono sempre le stesse cose: "Ah, quant'era bello quando bastava un mucchietto di sprite pixellosi e scattosi per farci divertire passando ore e ore davanti ai monitor!", e così via. Ragazzi, forse, presi dallo sconforto, vi è sfuggita qualche cosa, e cioè che i videogiochi dei primi coin-op e dei primi sistemi casalinghi a 8 bit ai quali vi riferite ci piacevano e li consideravamo belli perché erano per l'epoca una novità assoluta e fino a quel momento non avevamo mai visto nulla di simile e non perché eravamo sino a quel momento solo dei bambini immaturi facilmente impressionabili come vorreste far credere. Mi ricordo infatti come intorno alle prime macchinette da bar non si radunassero soltanto schiere di ragazzini affascinati da quello che queste riuscivano a fare ma anche, di tanto in tanto, i genitori di questi rimanevano spesso e volentieri a bocca aperta. Quindi i primi videogiochi non ci sembravano "belli" solamente, erano "belli" per davvero, proprio in funzione del loro essere una novità. Questo non vuol dire che le vecchie glorie siano totalmente prive di fascino oggi, accanto ad autentici mostri come *Daytona USA* o *Killer Istinct*: figurati che l'altro giorno in un locale ho trovato il vecchio *Galaga* e subito ho provato a giocarci per vedere che effetto mi faceva. Non ci crederai ma, con le debite proporzioni rispetto ai titoloni di oggi (a proposito, hai notato come, in sala, di buoni sparatutto non se ne trovino praticamente più?) era discretamente intrippante e - incredibile a dirsi - io mi sono DIVERTITO! Non è stato, come qualcuno potrebbe pensare, un senso di nostalgia per il passato ma perché (ora l'ho capito) i vecchi giochi in quanto a giocabilità non erano affatto male...

Potrei andare avanti dei giorni su questo argomento e non mi verrebbero neanche i crampi alla mano, per cui è meglio che finisca qui, tu dimmi cosa ne pensi.

P.S.: ieri sono salito per la prima volta su un Ape 500: Dio, è stata assolutamente un'esperienza indimenticabile, ora capisco perché hai deciso di chiamarti così... (avete visto, avete visto? L'Apone è l'Apone, fatevi servire, NdR).

Ciriciao,

Giuseppe "Gig" Conti, Livorno

GiusDevid Glaviskich

Lettera trascritta in quelle ore della notte in cui non si dovrebbero trascrivere le lettere, pena il deprimente "effetto parole fumo" grazie al quale il trascrittore legge sul foglio cose che su quel foglio non figurano, per poi ricontrollare cosa ha scritto sullo schermo, cancellare tutto e chiaramente ricominciare tutta la frase daccapo. Chiusa parentesi. Non mi pare che nessuno qui intorno abbia mai posto veti alla secolarizzazione dei giochi, ma il mio sentore personale è che talvolta ci sia troppa carne al fuoco. Questo può andare bene per giochi come, che ne so, Mortal Kombat 3, *destinati a pubblici vastissimi, dove ognuno può ragionevolmente andarsi a cercare il personaggio che più gli piace e le caratteristiche che più si addicono al proprio modo di giocare. Ma è pure vero che pochi oggi giocano "artisticamente": la verità è che negli uno contro uno a* Street Fighter II, *la coppia Kessler Ken & Ryu è e rimarrà perennemente la più gettonata. Sono davvero pochini quelli che prendono T-Hawk come personaggio fisso, Honda viene scelto più che altro per simpatia da quelli con qualche pneumatico di troppo ad altezza panza. Poi chiaramente, non sto generalizzando e spero di sbagliarmi. Sono dell'opinione che il mercato tenterebbe di sfornare più giochi originali, "aperti", se questi effettivamente tirassero. Inutile chiedere giochi originali se poi non ci si gioca. E assieme a quei pochi che li giocano, mi vedo costretto ad attaccarmi al primo tram che passa. Ma al momento mi sfugge proprio come uno si possa divertire con un computer, sto impazzendo col mio maledetto sequencer MIDI che continua a non pilotare nessuna delle mie tastiere mentre fino a due giorni fa le accettava pacifico.*

Enrico

ARBORESCENZA ovvero RISVEGLI

Fratello e compagno Ape, sono un tuo fedelissimo lettore da 3 o 4 anni circa, da quando cioè si è misteriosamente insediata nel mio DNA la particolarissima cellula aliena detta "del videoplayer"! Prima di inoltrarmi nello specifico tengo a precisare che non sono più giovanissimo almeno dal punto di vista anagrafico, visto che i 30 li ho già superati da un po' (Albini...Albini...vieni che ce n'è un altro, così parlate..., NdR), ciò nonostante mi diverto ancora come un grillo a giocare, a scrivere sconclusionati racconti, ad ascoltare gli Ozric

Tentacles a volume "spacca-spacca" (sennò non c'è gusto!), a fare tante altre cosine sulle quali è meglio tacere in quanto rientrano in quella sfera privata, in quel personalissimo microcosmo che le persone normali, perfettamente inserite nella società, serie e posate, non condivideranno mai. Del resto la mia povera persona viene spesso (molto spesso!) tacciata di una forma congenita di immaturità. Sai che ti dico? Non potrebbe fregarmene di meno, anzi, so' contento, e fin quando mi resteranno i sogni, la fantasia e un briciolo di speranza potrò pensare di avere le armi giuste per combattere gli stress e le ansie quotidiane che spesso fanno soffrire. Ti scrivo, caro Ape, in segno di solidarietà dopo aver letto il tuo editoriale nell'Apposta del numero di ottobre. Dunque, forse il tuo è soltanto uno scazzo, però mi sembra francamente eccessivo e preoccupante anzichenò il trip nel quale ti sei andato a cacciare a causa dei famigerati sondaggi dei lettori, sulle personali preferenze in fatto di redattori, che ti hanno moralmente bastonato. Ecchec@##o, il corazzato Apecar che si fa catturare dallo sconforto, al punto da modificare il tono e diciamolo pure, anche lo stile con il quale ha sempre redatto recensioni, articoli e, in particolare, l'Apposta!... è possibile che ti sia cagato sotto anche tu? Insomma se qualche centinaio di lettori non ha capito (o non ne ha avuto voglia) il tuo spirito critico, fregatene, vuol dire che sono videogiocatori "da 144", contenti solo quando viene elogiato il proprio sistema o il loro picchia-picchia preferito. Ora ti saluto, con la speranza che non diventi mai uno di quei redattori tutti infighettati che mensilmente ci prendono per i fondelli dalle pagine patinate

Matteo e Stefano

LA NAVE SCUOLA SALPA ANCORA

In chiusura un doveroso ringraziamento a tutti quei preziosi e simpatici lettori che nel vago et impreciso tentativo di (chissà perché poi) rintracciarmi telefonicamente sono riusciti a farsi delle belle chiacchierate con la mia vecchia mammozza, la quale non vedeva l'ora di assaporare carne giovine, imberbe e candida, risvegliando in lei degli istinti ormai sopiti e come dire, catechistici. Lei, ormai in marcia verso una lunga e silenziosa quiete, dopo le mille e mille battaglie con centinaia di avversari diversi passate fra le lenzuola dei good old sixties, ha trovato un nuovo pozzo di combustibile per le sue mai aggrinzite velleità ludiche, altro che mazzate e astronavine. Deduco quindi da un momento di raccoglimento che i suddetti lettori hanno usato la fava sbagliata con due piccioni estranei al losco progetto, uno perché il numero che avete trovato e a cui risponde la mammozza nel 90% tempo settimanale non è lo stesso a cui rispondo io, e due perché quella che un tempo fu LA missionaria degli anni 60 e' ringalluzzita e di nuovo back on the road, pronta a stanarvi, insegnarvi un paio di vere mosse speciali e in generale fare fuoco e fiamme: lettori sedicenti ignifughi, tremate, lei è sulle vostre tracce! Chiedetele tutto ma non fatela cucinare, è un consiglio spassionato.

L'APPOSTA

Andrea Galli

Attenzione, il mese approssimo l'Apposta si accolorerà di rosa sangue! Il dibattito tra donne del mese scorso è sfociato in una rissa epistolare terrificante e se tutto va come diciamo noi, qui ci scappa un bell'incontro di catch nel fango! Per sapere dove si terrà il match dovete cacciare il grano per il prossimo numero di GamePube, ma a questo uno ci arriva anche da solo.

delle loro belle riviste piene di nulla! Ho ancora un po' di tempo prima che il dovere mi chiami, la scimmia da videogioco fa sentire i suoi morsi per cui spengo lo stirrio e corro a giocare una mezz'oretta a *Chrono Trigger*. Pace & Amore,

tuo Zippi.

Il giorno che ci sentiremo maturi vorrà dire che saremo pronti per essere colti e pappati. Morti, occhio e croce. Ma se è per questo anche il giorno in cui io diventerò un eroe è abbastanza lontano. E comunque non so quante persone esistano, che si possano realmente dire "inserite nella società". A me sembra che molti ci girino perennemente intorno fino a quando non gli si marciscono le rotule, e poi vengano inevitabilmente centrifugate fuori dal giogo per fare spazio a teneri polpacci. Per esempio, in redazione, di persone mature ce ne sono tantissime, ma il loro è un livello di astrazione professionale che gli individui comuni non possono tangere né tentare di capire. No, in realtà non ce n'è nessuno, altrimenti certi capiredattori non farebbero giornate di treno per provarci con una che mai aveva dato tanto affidamento (volete saperne di più? Telefonate e chiedete alle segretarie di redaz, che sanno sempre tutto), altrimenti certi direttori non si metterebbero camicie con stelle rosse su sfondo bianco per uno di quei ricevimenti stampa che capitano una volta all'anno e allo stesso ricevimento poi ubriacarsi (questo capita molte volte all'anno) coi drink offerti. No, in realtà Alberto Rossetti è uno posato e saggio, uno che sa molte cose. Ci sarebbe anche la nuova grafica Tale Marumba, molto, molto matura. Solo che stranamente ancora non la coglie nessuno.
I videogiocatori da "144", ci staranno sulla panza ma sono esseri umani pure loro, è vero. Pertanto, la questione della "scagaccia" alla luce dei risultati del questionario non era neanche da porsi. Lecito era chiedersi, alla vista della sconsolante media matematica dell'Apposta, se avessi davvero sbagliato tutto. Se avessi sbagliato qualcosa sarebbe stato un dato ulteriormente positivo, ma sbagliare tutto poteva significare aver dosato male gli elementi, mettere troppo di quello che volevo io e poco di quello che voleva la gente. Essendo questa rubrica non un'opera artistica ma semplicemente giornalistica, molte volte bisogna venire incontro alle persone che ti leggono. Non significa dare loro quello che vogliono perché questi lo accettino supinamente, può anche voler dire indorare la pillola. Che magari è amara, ma è cosa nota che poi si apprezza meglio il dolce. Sai quante volte l'Apposta è in ritardo per improvvisa "mancanza d'ispirazione" mia, e sai quante volte il bravo direttore ripete al redattore poeta la frase "noi facciamo giornali e non letteratura"? Ah, core mio core mio. Ciò nonostante, riusciamo a mediare. Sebbene ci siano dei limiti, riusciamo a buttare al di là del muro almeno una gamba. Sappiamo fare cose incredibili noi, sai? Per dimostrarti quanto siamo ancora flessibili editorialmente, graficamente e anche con la coscienza, pubblichiamo un annuncio nelle pagine della posta. È solo un esempio, in realtà i nostri poteri vanno chilometri oltre.

Giuseppe Nigro

POSSA IL VENTO PORTARVI VIA IL DOLORE

Esimio Apecar,
Boom, zip zip swoosh ka-blaaam! B-booooom! Shrapn! Fiuuuuuuu-Blam! Zip zip BOOOM!
Nulla, solo un saluto da un neo laureato in medicina (con 108 e qualche punto fedeltà), nel senso proprio che mi sono laureato stamattina, in astinenza assoluta da shoot'em up, forzata e purtroppo ignobilmente prolungatasi. Ciao e complimenti per la rivista.

Dott. Giuseppe Volpe, Milano

Provate di tutto, sciamani, creme thailandesi, guaritori, fattucchiere, Vim Liquido, Asini che volano, borse dell'acqua calda, ma non andate da quest'uomo. Ci teniamo ai nostri lettori, e soprattutto al loro budget mensile per la stampa specializzata in videogiochi.

CEDO

caporedattore termico ad alcool, ottimo per i lunghi e freddi mesi da venire, a prezzo da concordare. Non pagherò oltre le centomila perché sennò salto troppi pasti e si sa che senza il giusto apporto calorico poi GheimPeto viene fuori male. Telefonare ore ufficio allo 02/33100413 e chiedere di Apecar con garbo e savoir faire senza ruttare come cavernicoli che tanto la segretaria non sa apprezzare l'arte.

BOTTA E RISPOSTA blues

Freddo, freddo boia. Attanaglia l'intera penisola e ha avuto riscontri dannosi anche per il mio portatile. Provate un po' voi a scrivere su una tastiera gelata, e poi ditemi che non vi voglio bene!

Menomato quattroruote, permettimi una domanda, se avessi un po' di soldi da parte preferiresti acquistare il Saturn o la Playstation?

Uno degli orsetti del Quore

Il Saturn l'ho fregato alla redazione (maledetto, ora lo sanno) e la PlayStation a casa mia è quella personale di Giorgio Baratto, regalo di nozze mancato da parte dei colleghi della sposa (mancata). Se avessi un po' di soldi da parte (che incidentalmente non ho) primo farei aggiustare i tubi del bagno dello Studio Vit Periferico non lontani dalla mia scrivania e secondo, probabilmente affiggerei per tutta Italia manifesti giganti con l'elenco di tutte le persone inutili che girano impunite: Pamela Prati, Giorgio Mastrota, Fabrizio Bracconeri, Riccardo Cocciante, Scialpi, cose del genere. Ma è un sogno lontano, difficile a realizzarsi quanto vedere Ambrogio che finalmente zompa addosso alla contessa (e se magna lui tutti i cioccolatini).

Chi vi scrive è Pamela da Roma....la mia PlayStation è protetta! Ma con l'adattatore potrò giocare tutti i giochi? Grazie in anticipo per la pubblicazione.

Non conosco adattatori che funzionino alla perfezione, anzi, so di alcuni che addirittura rischiano di far saltare per aria Saturn e PS-X, mandando in loop i circuiti di protezione che non sono firmware ma proprio implementati su piastra madre. Voglio dire, occhio. Anche il trucchetto di bloccare il motorino non è certo uno dei migliori...

Gentile Redazione di Game Power, ho acquistato da poco la PlayStation Sony, e gradirei sapere se titoli come *Sensibile Soccer*, *SpiderMan*, *Mazinga* e *Robotech-Macross* verranno convertiti per PS-X. Inoltre vorrei essere messo a conoscenza delle differenze che sorgono tra *Tekken I* o *II* per PS-X e quelli delle sale giochi. Vi ringrazio per esservi messi a mia disposizione.

Christian Petrioli.

Anzitutto moderiamo i termini, a me "gentile redazione" non me lo deve dire nessuno tranne la mamma. Una comparsa di Sensible World of Soccer *è ragionevolmente prevedibile anche se non mi pare che sia ancora stato annunciato da qualcuno. Per Spiderman non saprei proprio, ma non vedo perché un giorno o l'altro l'amore per i Soldi, ehm, per il personaggio non spinga qualche casa a programmarci sopra un gioco. Di Mazinga e confratelli per ora ninti sacciu, qualcosa su Robotech potrebbe saltare fuori nei primi mesi del 96, o magari negli ultimi.*

Il nuovo M2 si Trip Hawkins avrà un audio realistico (Electronic Farts)? Pacciani à un mostro di fine livello? Porta fortuna calpestare un Jaguar? Forse siete stati troppo severi nella vs.prova del Virtual Boy: non potevate magari chiudere un occhio?

Alberto Realtime

Caro e pungente Santoro sotto sordido pseudonimo, il nuovo M2 non potrà avere un audio più realistico di quello che sto producendo io adesso mentre t'arispondo, con la differenza che oltre all'onomatopea il treruote tuo paziente conferente imprime e sviluppa anche la sgasata. Se pestare un Jaguar portasse fortuna, all'Atari su dieci macchine prodotte salterebbero su almeno nove delle stesse intenzionalmente e ripetutamente. Per quanto riguarda il Virtual Boy, perché chiudere un occhio se dopo tre partite uno vede notte fonda per almeno due ore? Inviate le vostre opinioni alla Nintendo.

Perché molti di voi vanno e vengono (non in quel senso)? Quante probabilità ci sono che Apecar abbia un incidente e non possa più lavorare all'Apposta? Bad Cat the Conegliano Man

Molta gente realizza di non avere la forma giusta per fare questo sporco lavoro, altra viene destinata a diverso incarico (esempio classico Paolo "Stylz" Verri, in grado di coprire ruoli dal vice caporedattore fino a deficiente ufficiale della redazione), altra ancora approda a lidi lontani. Ma li mejo rimangono (non qui comunque). Apecar l'incidente l'ha appena avuto (botto tra la sua cinquecento e una Volvo Station Wagon) ma la colpa era mia solo al 50%. La cosa divertente è che tutti e due i conducenti stavano tornando a casa dopo aver suonato in due locali, tutti e due chitarristi. Solo che uno era ubriachello e l'altro no. Non saprete altro.

Salve a tutti voi della mitica reda di GP. Mi chiamo Alice ed ero l'unica ragazza presente alla gara Totality Games il 17 settembre...che fine ha fatto *Red Fury*? Secondo voi il Super Nintendo e' defunto? Un saluto a tutti e in particolare al mio redattore preferito, Pentothal.

Alice Casarini, Bologna

Per Red Fury vale il discorso della domanda precedente, al primo circo che è passato l'abbiamo vista zompare verso la gabbia delle foche urlando di gioia. Da quel giorno grazie a Dio niente più notizie. Fa bene ricordarlo una volta al mese, come dire che il Super Nintendo un altro buon anno di vita ce l'ha. Non tiratelo per i piedi, e su.

Caro Apecar, vorrei sapere i mesi di uscita del nuovo colosso per Snes (*Donkey Kong Country 2*). God Save the King!

Marco Ramazzini

Arriva, arriva, per Natale ce l'hai... o forse ce l'abbiamo noi, tu aspettalo verso Gennaio.

Vorrei sapere quale secondo voi sia il miglior gioco automobilistico per Snes. Sono già in possesso di *Street Racer*, *Micromachines* e *Nigel Mansell World Championship*. Quale posso acquistare la prossima volta?

Alessio Adami

Ti manca Super Mario Kart *e almeno un'altro gioco di Formula Uno visto dall'alto, una cosa tipo* Exhaust Heat. *Ovviamente poi* F-Zero, *anche se non è proprio un automobilistico, è salutare.*

Caro Ape, sono un fedele possessore di un Duo-R, vorrei sapere se esiste un trucco per scegliere Ryo Sakazaky in *Fatal Fury Special*, e se avete altri trucchi o gabole per i giochi di questa console... Rispondi, capito!?!

Anonimo sottolineato Anonimo

Ne abbiamo gli archivi pieni. Per scegliere Ryo Sakazaky in Fatal Fury Special *sul Duo-R giocando con un pad a sei pulsanti devi accendere la console e toh, guarda, curioso come lo spazio verso la fine della pagina vada riducendosi gradualmente ad ogni parola che scrivo lasciandomi, ahimè, poco spazio per rispondere ai tuoi quesiti...*

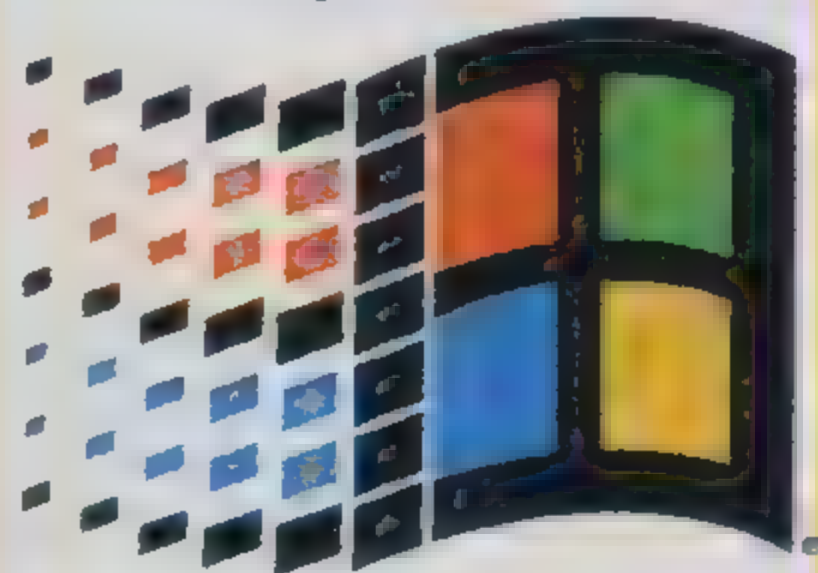
La fine del sogno americano
A A A 3DO VENDESI
La 3DO company ha venduto per 100 milioni di dollari alla Matsushita. Il sogno di Trip Hawkins è tramontato?
Pag. 2

Joypad revolution
Nintendo
LA PRIMA FOTO UFFICIALE
Direttamente dalla Nintendo, arriva la prima foto ufficiale del Joypad del NU64. Cosa cambia nel modo di giocare?
Pag. 18

E SE IL PC DIVENTASSE LA VERA MACCHINA DELLA NUOVA GENERAZIONE?

L'ERBA DEL PC È SEMPRE PIÙ VERDE

Se non vivete in Antartide, difficilmente avrete avuto modo di sfuggire alla martellante campagna pubblicitaria organizzata da Microsoft per il lancio di Windows 95. «Che mi importa?» direte «A me interessa solo giocare!» Peccato che stavolta, anche nel campo dei videogiochi, il colosso statunitense abbia intenzione di fare sul serio. Abbiamo chiesto a Andrea Minini, capo redattore della rivista Zeta, di spiegarci come potrebbero cambiare le cose.

Un paio di anni fa non ci saremmo nemmeno sognati di scrivere quello che ci accingiamo a esporre. Si tratta di una riflessione sul futuro dei videogiochi o, meglio, sul futuro delle macchine che utilizzeremo per giocarci.
Due anni, però, in campo informatico equivalgono più o meno a un secolo e quindi eccoci qui, a cercare di capire se in un futuro compreso entro i prossimi 5 o 10 anni le macchine dedicate esclusivamente ai videogiochi avranno ancora senso di esistere.
Se nell'introduzione abbiamo menzionato Windows 95 è per il ruolo che il nuovo sistema operativo dovrebbe avere nel tentativo di rendere più semplice l'accesso alle risorse di un personal computer. È innegabile, infatti, che a tutt'oggi la configurazione di un PC sia un compito da incubo, che fa perdere ore e ore anche ai più esperti, per non parlare dei neofiti che spesso vengono colti dalla tentazione di gettare tutto dalla finestra e dedicarsi alla coltivazione di gerani.
Questo stato di cose sembra destinato a cambiare. Con il passare dei mesi aumenta costantemente il numero di schede di espansione autoconfiguranti e si assiste a un massiccio spostamento da parte delle software house verso il nuovo sistema operativo, che è in grado di sfruttarle appieno. Presto per giocare a un videogioco un utente PC dovrà compiere le seguenti azioni:
1) Inserire il CD-ROM desiderato nel drive.
2) Cominciare a giocare.
Bella forza, direte voi, è quello a cui sono abituati tutti i possessori di PlayStation, 3DO e Saturn, per non parlare di chi utilizza console a cartuccia. Proprio qui sta il punto: uno dei maggiori vantaggi delle console rispetto ai computer sta per essere annullato, e non è l'unico.
Nelle console della nuova generazione moltissimo è stato puntato sulla capacità di generare immagini tridimensionali realistiche in tempo reale. Si tratta del terreno di scontro per Sony e Sega, con quest'ultima impegnata a inseguire la rivale, sulla carta avvantaggiata da un punto di vista squisitamente tecnico. Anche in questo caso i personal computer sono in ritardo: il Pentium più potente disponibile attualmente sul mercato stenta a raggiungere i livelli di una PSX, e in soli 256 colori, oltre a costare infinitamente di più. Quella del prezzo, come vedremo, è una considerazione in un certo senso relativa, mentre dal punto di vista delle prestazioni le acque si stanno muovendo.
Si torna a Windows 95, che prevede un supporto diretto per schede acceleratrici dedicate al 3D. Entro la fine dell'anno saranno già disponibili due schede di questo tipo (ed entrambe superano le specifiche di Saturn e PSX) e nella confezione di una delle due sarà possibile trovare una conversione di *Virtua Fighter Deluxe*. *Virtua Figher* per una macchina che non sia il Saturn, avete letto bene, e sono già disponibili le versioni PC di *Destruction Derby* (ottima) e *Wipeout* (scarsa): l'utente PC è l'unico che possa disporre della produzione software Saturn e PSX, oltre a poter giocare alla migliore conversione di *MK 3* disponibile sul mercato.

Designed for Microsoft Windows 95

Un altro problema è rappresentato dai sistemi di controllo che, se per quanto riguarda i simulatori di volo hanno raggiunto livelli impressionanti, per i giochi arcade è ancora limitato a quattro pulsanti (e per un solo joypad, per giunta). La società canadese Gravis, comunque, ha sviluppato un nuovo tipo di interfaccia destinato a risolvere questi problemi e già supportato da titoli del calibro di FIFA '96 e NHL '96.
La macchina da gioco perfetta, dunque? Al momento la risposta è comunque negativa, per un motivo semplice semplice: il prezzo di un PC ben configurato supera abbondantemente i due milioni, mentre potete portarvi a casa un Saturn o una Playstation per molto meno della metà. Non dimenticate, però, che la domanda che ci eravamo posti all'inizio riguardava il futuro, un futuro per cui Trip Hawkins aveva sognato un 3DO impegnato a gestire tutte le attività multimediali della famiglia. Gli elementi attuali, invece, sembrano indicare che al posto del 3DO troverete un bel PC. Magari con tastiera a infrarossi, magari comandato con la voce, ma pur sempre un PC.
In America il personal computer è ormai avviato a diventare un comune elettrodomestico: serve a tenere la contabilità, a scrivere, a finire il lavoro che ci si porta dall'ufficio, a gestire un'attività in proprio e *anche* a giocare.
Quando sarà impossibile (o comunque molto difficile) fare a meno di un personal computer per la famiglia, e quello stesso computer sarà in grado di proporre videogiochi migliori di quelli visti sui sistemi "per ragazzi", credete davvero che avrete bisogno di una console?

• *Madoc*

Tutti i tasti che desideri

Con noi avrai tutti i video games in commercio al mondo

Farai parte di un gruppo in franchising a circuito nazionale

Il tuo centro godrà di una pubblicità a respiro nazionale

I tuoi clienti faranno parte del fantastico "Club GlobalGame"

Avrai un'insegna esclusiva e servizi unici

Sarai finanziato alle prime forniture

24 ore su 24 collegato con il tuo franchisor per ogni problema

Conoscerai in anteprima tutte le novità in fatto di Software

GLOBAL GAME®

NEWS

DOOM SU PLAYSTATION

Per Natale i giocatori di Play Station potranno scendere sul pianeta maledetto, con tanto di fucile a pompa, per liberarlo dall'orrenda infezione che l'ha colpito. Sicuramente, chi ha già giocato al rivoluzionario sparatutto della ID Software, avrà capito che stiamo parlando di *Doom*, il gioco che, secondo una stima fatta di recente, è il titolo più conosciuto dagli utenti PC di tutto il mondo. Doom è già uscito per console, precisamente ha fatto la sua apparizione su Jaguar, SNES e 32X, con risultati, spesso controversi. Ora, con la versione per PSX le cose dovrebbero raggiungere il massimo della fedeltà, essendo il sistema operativo della Play Station basato su un processore Pentium a 90 MHz.

Notizie dal MONDO

PRESTO L'ATTESA DELL'ULTRA 64 SARÀ FINITA

ULTRA 64: SIAMO AGLI SGOCCIOLI

Lo Shoshinkai Show svelerà finalmente il mistero della console Nintendo

La prima immagine del joypad dell'Ultra 64 è finalmente arrivata. La rivoluzione, annunciata a suo tempo da Howard Lincoln della Nintendo of America, è dunque cominciata. Quali sono gli aspetti innovativi del nuovo joypad. Sinceramente non sono pochi, a partire dal numero delle impugnature (tre). Inoltre, la presenza di un pulsante analogico sul davanti e di una sorta di "grilletto" sotto il manicotto centrale, garantiscono la possibilità di giocare con una mano sola. Lo slot per la memory card dovrebbe trovare posto sempre nel joypad che, come potete notare dalla foto, possiede i canonici sei tasti più i due pulsanti Left e Right nella parte superiore, più un tasto start.
Le novità relative all'NU64 non si fermano qui. Oltre alla conferma della data di lancio ufficiale, prevista per la primavera *anche* in Giappone (come avevamo già detto il mese scorso), che sembrerebbe dovuta alla scarsità di software attualmente disponibile, voci sempre più insistenti affermano che la nuova super console della Nintendo non utilizzerà né cartucce né normali CD, ma piuttosto un disco magnetico. Sotto la definizione disco magnetico rientrano un gran numero di supporti, dai dischetti 3,5 pollici, utilizzati dagli utenti PC, al mini disc della Sony (ma un eventuale accordo tra Sony e Nintendo è da considerarsi, quanto meno, improbabile). Nel momento in cui avrete tra le mani questo numero di Game Power lo Shoshinkai Show di Makuhari sarà già concluso, quindi la risposta a questa e ad altre domande che affollano la mente di giocatori e addetti ai lavori sarà stata data. Purtroppo, al momento di andare in stampa, le uniche cose trapelate sono da definirsi semplici indiscrezioni, e come tali vanno prese. Sul prossimo numero sapremo essere più precisi, e dedicheremo uno speciale proprio all'Ultra 64, redatto dal nostro infaticabile inviato nella terra del Sol Levante Nicolasan. Non potete proprio perdere il numero di gennaio!

Nintendo

LUCAS ARTS E NINTENDO: AFFARE FATTO!

STAR WARS SU ULTRA 64

***Shadow of the Empire* sarà il primo titolo. In uscita a metà del 1996**

Due grandi potenze del divertimento elettronico, la Nintendo of America Inc. e la LucasArts Entertainment Company, hanno annuciato un alleanza strategica per portare i nuovi episodi della saga di "Guerre Stellari" su Ultra 64.
Il gioco, *Star Wars: Shadow of the Empire*, sarà realizzato in esclusiva per Ultra 64 e sarà disponibile a metà del 1996. La storia si sviluppa in un tempo intermedio tra "L'impero colpisce ancora" e "Il ritorno dello Jedi" e si articola in un mondo di criminali dove il giocatore dovrà affrontare nuovi e potenti nemici, oltre a quelli classici quali Boba Fett, Jabba the Hutt, Darth Vader e lo stesso Imperatore.
«*Shadow of the Empire* è un'importante aggiunta all'universo di "Star Wars", e sono contento che LucasArts e Nintendo portino questa nuova storia su una piattaforma videoludica,» ha spiegato George Lucas, fondatore e presidente della LucasArts.
«Siamo orgogliosi di collaborare con la LucasArts», ha affermato Howard Lincoln, presidente della Nintendo of America. «Combinando questa incredibile nuova storia della saga di "Guerre Stellari" con le potenzialità dell'Ultra 64, potremo dare ai giocatori tutto quello che hanno sempre desiderato in un videogioco».
Il videogioco è l'elemento centrale di un completo lancio multimediale basato su questo nuovo episodio della saga di "Guerre Stellari". Insieme al gioco *Shadows of the Empire* verranno lanciati sul mercato un romanzo della Bantam Books e una serie a fumetti della Dark Horse Comics. Sono previsti anche una serie di figurine della Topps e altri prodotti collegati da Kenner, Galoob e altri licenziatari.
Questo accordo rientra pienamente nella strategia Nintendo di avere a disposizione software esclusivo per l'NU64, seguendo la politica del "se ci vuoi giocare puoi farlo solo con comprando un Ultra 64" un po' quello che ha determinato a suo tempo il successo mondiale del NES.

LA CASA GIAPPONESE DOMINA ANCORA IL MERCATO

LA NINTENDO RAGGIUNGE IL MILIARDO

Un record che ripropone la Nintendo come leader del mondo videoludico

Un record davvero invidiabile, anche partendo dal presupposto che non era mai stato raggiunto da nessuno prima. Un miliardo di videogiochi in tutto il mondo sono davvero moltissimi e rafforza l'immagine della Nintendo proprio in un momento in cui, con la sempre più netta affermazione della Play Station della Sony e il discreto successo del Saturn della Sega, rischiava di essere presa in contropiede.
Dando un'occhiata da vicino ai numeri di questo successo si possono fare diverse valutazioni.

- Dal lancio del primo videogioco dedicato a Super Mario, avvenuto nei primi anni ottanta, la Nintendo ha venduto giochi al ritmo di circa tre titoli al secondo negli ultimi 12 anni.
- Messi uno in fila all'altro, i giochi venduti farebbero due volte e mezzo il giro dell'equatore.
- Più di 2000 giochi diversi sono stai realizzati per essere utilizzati con sistemi da gioco della Nintendo.
- A livello percentuale, il miliardo di giochi venduti sono suddivisi, tra le console della grande "N" in questo modo: 50% per NES, 27% per SNES e 23% per Game Boy.
- Geograficamente la suddivisione è 44% di giochi venduti in Giappone, 42% negli Stati Uniti e 14% altrove.
- Il miliardo di giochi venduti dalla Nintendo è l'equivalente di un gioco per ogni teenager della terra.

Oltre a questo record, l'uscita dell'Ultra 64 non dovrebbe fare altro che dare nuova linfa vitale alla casa giapponese. Siamo sicuri che la Nintendo ne abbia bisogno?.

NEWS

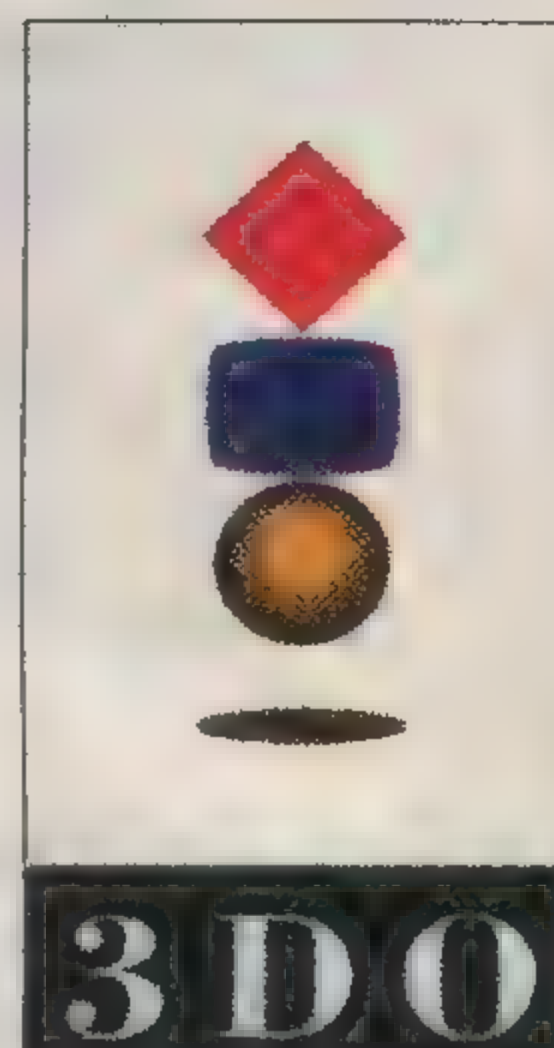
UNA NUOVA MASCOTTE PER LA NEWEL

Click è il nome della nuova mascotte che cottrandistinguerà la Newel d'ora in avanti. Il disegno di Click lo potete trovare a centro rivista e, come potrete notare, ricorda uno scorpione con tanto di scarpe da tennis e maglietta. La Newel è uno dei distributori di maggiore rilievo sul mercato italiano, pur non avendo il richiamo di società che svolgono esclusivamente l'aspetto distribuzione, la Newel possiede anche un negozio a Milano, ha più volte ottenuto la licenza per l'Italia di titoli di tutto rispetto. L'adozione di una mascotte che segni ogni nuova iniziativa indica sicuramente il fatto che adesso le cose, per la società milanese, si faranno sempre più interessanti.

UN SOGNO AMERICANO È GIUNTO AL TERMINE

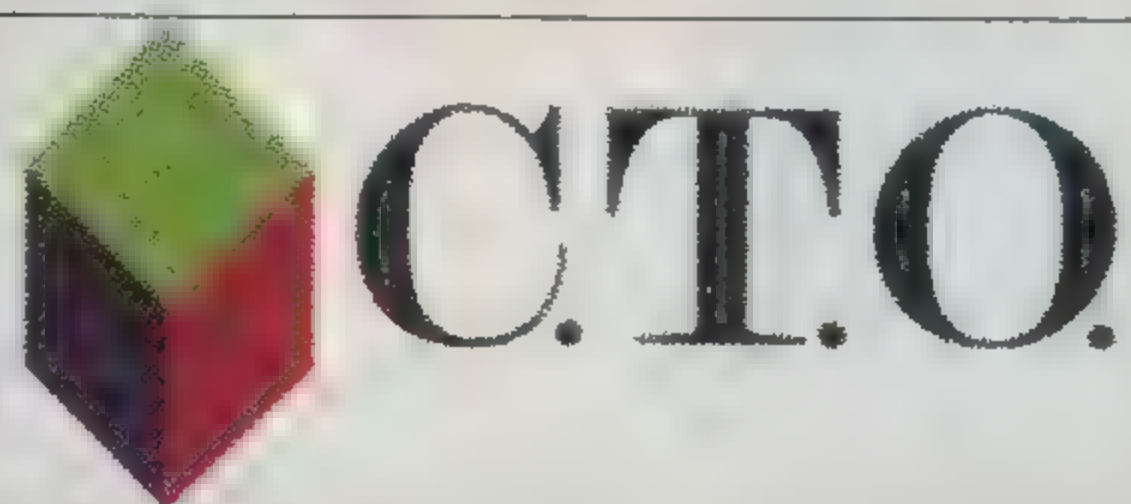
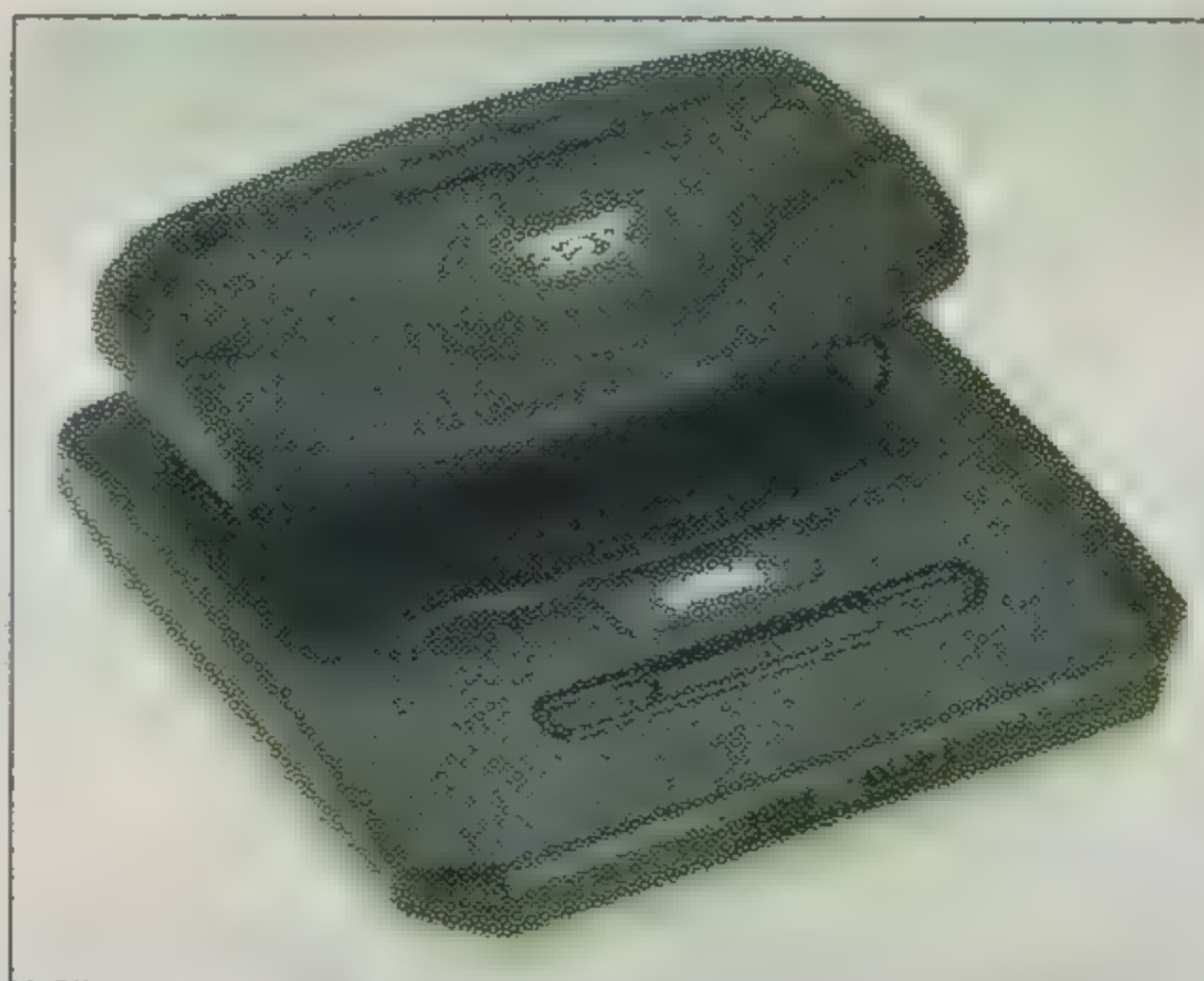
LA 3DO ABBANDONA LA BATTAGLIA DELL'HARDWARE

100 milioni di dollari da parte della Matsushita

Un affare da 100 milioni di dollari più le royalties. È stato questo l'accordo che ha fatto passare tutti i diritti dell'hardware a 64 bit dell'M2 dalla 3DO company alla Matsushita Electronic Industrial - una società legata alla Panasonic.
Occorre ricordare che l'M2 è il nome in codice con cui si definisce l'upgrade delll'odierno formato del 3DO e dovrebbe, il condizionale è d'obbligo, viste le continue smentite di un lancio prima di Natale, essere disponibile per l'anno prossimo, in ogni caso non sarà più Trip Hawkins a seguirne il futuro.
Questo implica, innanzitutto, il fallimento del sogno che la 3DO company aveva accarezzato sin dalla sua creazione, cioè quello di spostare il baricentro del monopolio dei videogiochi dal Giappone agli Stati Uniti, inoltre è un chiaro segno di resa da parte della società americana allo strapotere nipponico.
Per quanto riguarda il futuro dell'M2, comunque, le cose potrebbero addirittura essere migliorate. La gestione da parte diretta della Panasonic, e l'utilizzo delle sue risorse, indicano, infatti, una posizione maggiormente tranquilla in quella che può essere definita la "Battaglia dell'Hardware" che sta infuriando tra i grandi colosssi dell'intrattenimento videoludico: Sega, Sony e Nintendo.
"Quando abbiamo creato il formato 3DO abbiamo cercato di portarlo al successo. Alcuni obbiettivi sono stati ottenuti, ma non sono abbastanza" ha commentato il direttore europeo del marketing della Panasonic, John Edelson, non bisogna dimenticare che la Panasonic è stata la prima licenziataria a produrre il 3DO. "Adesso una grande società con grosse disponibilità finanziarie può curare direttamente la tecnologia e il marketing in tutto il mondo."
La Panasonic è stata una delle società che maggiormente hanno contribuito al raggiungimento delle 500.000 unità di 3DO vendute in tutto il mondo. Adesso con la possibilità di sfruttare la tecnologia del'M2 le cose sono destinate ad andare ancora meglio. Ma gli altri non staranno certo a guardare.

NUOVA LINFA NEL MERCATO

LA CTO ENTRA NEL MERCATO CONSOLE

È la prima volta che la CTO tratta giochi per console

La società distributrice di software di Bologna ha annunciato il proprio ingresso nel mercato delle console, distribuirà i titoli della Electronic Arts relativi alla Play Station e al Saturn. Tra gli altri titoli quindi sono in arrivo *John Madden Football '96, FIFA Soccer '96, View Point* e *Theme Park*. È la prima volta che la società Bolognese, in attività da più di dieci anni, si affaccia sul mercato console.
Questo ingresso si può intendere tendenzialmente per due motivi, il primo è ha causa della nuova scossa che l'ingresso di PSX e Saturn ha dato al mercato, il secondo perché il supporto usato dalle nuove super console è il CD, non le cartucce.
Riguardo FIFA Soccer, le ultime notizie prima di andare in stampa indicano il 22 dicembre come la data di uscita sul mercato più probabile.

Il 32X doveva essere semplicemente un paliativo in attesa dell'arrivo del Saturn. Probabilmente ora ha esaurito la sua funzione.
***Sotto, Primal Rage* per 32X.**

I NOMADI NON ANDRANNO SU NETTUNO

NO NOMAD!

Le due macchine Sega non verranno distribuite in Europa

Il mese scorso avevamo parlato della nuova macchina della Sega, il Nomad, che avrebbe dovuto rappresentare una via di mezzo tra il Mega Drive e il Game Gear, insomma, una sorta di MD portatile. Sembra comunque che, anche se la produzione continua, che il Nomad non verrà importato, almeno ufficialmente in Europa. Anche se la richiesta non era invidiabile, la Sega ha preferito focalizzare i propri sforzi essenzialmente sul Saturn, che sembra non ingranare nel vecchio continente.
Per il Neptune il discorso è diverso, ma forse anche peggiore. "Il Neptune è un progetto morto al momento," ha affermato il direttore marketing della Sega Europe Barry Jafrato. "In effetti, abbiamo deciso di smettere di introdurre nuove piattaforme per ora. Il successore del Saturn non arriverà prima di altri tre anni.
"In Giappone il Saturn ha avuto un largo successo, al momento ha venduto circa un milione duecentomila unità, ma sappiamo che è nostro compito concentrare i nostri sforzi, e non disperderli in più progetti. La concorrenza della Sony, che segue al 100% la propria macchina, non è da sottovalutare."
Il progetto Neptune proponeva in un'unica macchina le prestazioni di Mega Drive e 32X. Anche se la Sega insiste nel dire che il 32X non è ancora un formato defunto, a ragione dopo l'uscita di *Virtua Fighter*, ha comunque ridotto il prezzo sul mercato inglese.

NEWS

DIMINUZIONE DI PERSONALE ALLA CAPCOM

La Capcom giapponese ha licenziato 100 persone del proprio staff, pari al 10% della sua forza lavoro. Sembrerebbe che il motivo di tale depennamento sia dovuto al passaggio della società giapponese, dallo sviluppo di prodotti per 16 bit a titoli per 32 bit. Le motivazioni addotte sarebbero che, per il momento, le vendite per le macchine a 32 bit sono sensibilmente inferiori a quelle che garantivano fino a qualche tempo fa le piattaforme più piccole. Un titolo per Saturn o Play Station ha un potenziale di vendita che rappresenta 1/10 di quello che vendeva un gioco per 16 bit 2 anni fa.

CAPCOM

Stop the Press

LE ULTIME SUL NINTENDO 64!

Ultime nuove sull'Ultra 64, Anche se in Giappone si chiamerà Nintendo 64. Queste ultime indiscrezioni arrivano in redazione esattamente qualche ora prima di andare in stampa. Badate bene che non ci è stato possibile verificarle, per cui sono soggette a smentita senza preavviso, però sono comunque interessanti. Sembrerebbe che il supporto sul quale i giochi per NU64 verranno venduti non sarà solo cartucce o solo supporto magnetico, come avevamo detto qualche pagina più indietro, bensì che il supporto ottico, qualunque esso sia, servirà per i GdR, sfruttando le capacità di immagazzinamendo dati del disco, mentre le cartucce supporteranno tutti quei tipi di giochi che non necessitano di enormi quantità di dati o di salvataggi continui, vedi picchiaduro e, alcuni casi i giochi a piattaforme. Sempre in tema Giochi di Ruolo, pare, dico pare, che *Final Fantasy 7* per Ultra 64 sarà una "mappazza" di ben 400 megabit, facendo il paragone con i titoli GdR per SNES, che non superavano i 32 megabit, provate un po' voi a immaginare cosa possono aver sviluppato! Inoltre, abbiamo l'ultimissima immagine dell'NU64, con tanto di nuovo logo, quella "N" in 3D che campeggia sul fronte della macchina e sulla cartuccia inserita. Ancora un po' di pazienza ragazzi, si sta per decollare!

Pubblicità del mese

NINTENDO ULTRA 64

"Petit papa Noël, quand tu descendras du ciel, oublie la 32 bits que je t'ai commandée."

Ormai la notizia è ufficiale. L'Ultra 64 verrà lanciato sul mercato giapponese, e di conseguenza su quello mondiale, non prima della prossima primavera. La battaglia delle pubblicità televisiva, in Italia, è ufficialmente cominciata il 19 novembre, e vede in lizza Sony (Play Station), Giochi Preziosi (Saturn, Mega Drive, Game Gear e Pico) e Gig (Snes e Game Boy). Per quanto riguarda l'NU64, in Francia hanno avuto un'idea originale per fare in modo che la "moda" del 32 bit venga ritardata in attesa del 64 bit Nintendo.
La pubblicità qui sopra, infatti, recita: "Caro Babbo Natale, quando scenderai dal cielo dimenticati del 32 bit che ti ho chiesto".

AUMENTANO GLI SVILUPPATORI ESTERNI PER IL SATURN

50 TITOLI DISPONIBILI PER NATALE

La guerra del software continua senza esclusione di colpi

L'abbiamo ripetuto più volte. Il successo di una macchina dipende dal software disponibile. L'iniziale vantaggio acquisito dalla Sony in questa ultima parte dell'anno ne è un'indicazione più che eloquente. La Sega non resta comunque a guardare, e se il Saturn è la macchina a 32 bit che ha a disposizione il maggior numero di titoli sviluppati internamente (per ora sono 21), sembra che le cose siano destinate a cambiare.
Più di trenta case di software esterne (o se preferite Third Party) stanno sviluppando titoli per il Saturn, il che dovrebbe portare la biblioteca del 32 bit Sega a oltre 50 titoli per questo Natale. Mike Ribero, vice presidente esecutivo, per le vendite e il marketing della Sega of America, ci ha detto: "I commenti delle nostre Third Party indicano che la superiorità tecnica del Saturn permette di creare un'esperienza videoludica magiormente dinamica".

SEGA

Greg Ballard, presidente della Capcom Entertainment, ha aggiunto, "Ogni giorno i nostri programmatori scoprono che c'è ancora molto da 'tirare fuori' dal nuovo sistema di sviluppo del Saturn. Dicono che la macchina garantisce loro una piattaforma di gioco che si poteva solo sognare qualche tempo fa." La Interplay è d'accordo. "I nostri titoli sono tra i top dell'industria al momento, e le potenzialità della memoria interna del Saturn garantiranno ai videogiocatori una grande varietà di giochi." Ha sottolineato Brian Fargo, capo dell'ufficio esecutivo, "Con *Descent*, la nostra serie *VR Sport*, *Casper*, *Frankenstein* e *Cyberia*, spingeremo il Saturn ai suoi limiti". Bisogna considerare che la maggior parte delle case di software stanno sviluppando gli stessi titoli sia per Saturn che per PSX, il che va a tutto vantaggio dei videogiocatori, è chiaro che se la softeca del Saturn avrà una varietà così elevata, probabilmente il distacco tra Sega e Sony potrebbe ridursi considerevolmente.

***X-Men Children of the Atom*, della Capcom, saà convertito prima per Saturn.**

NEWS

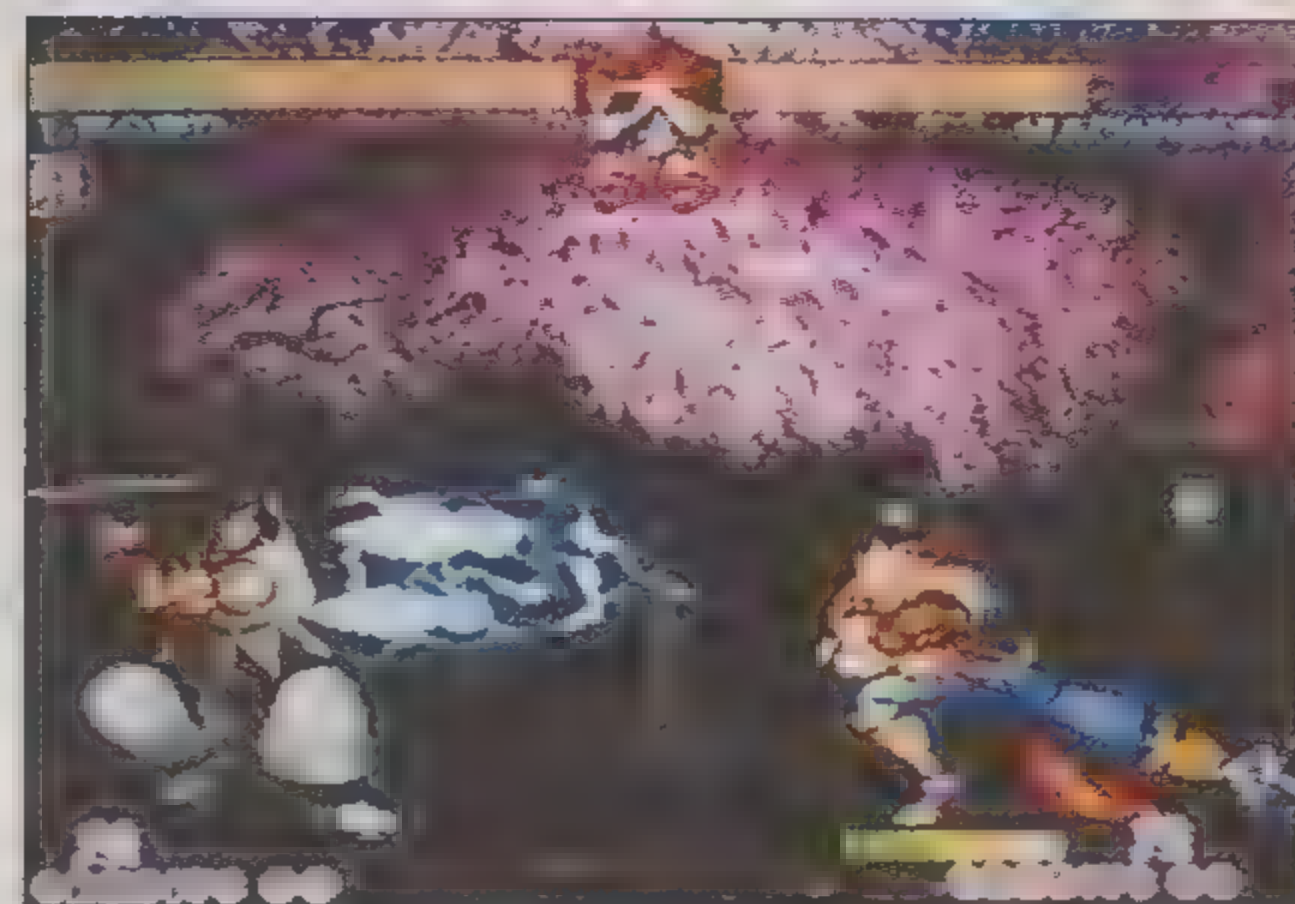
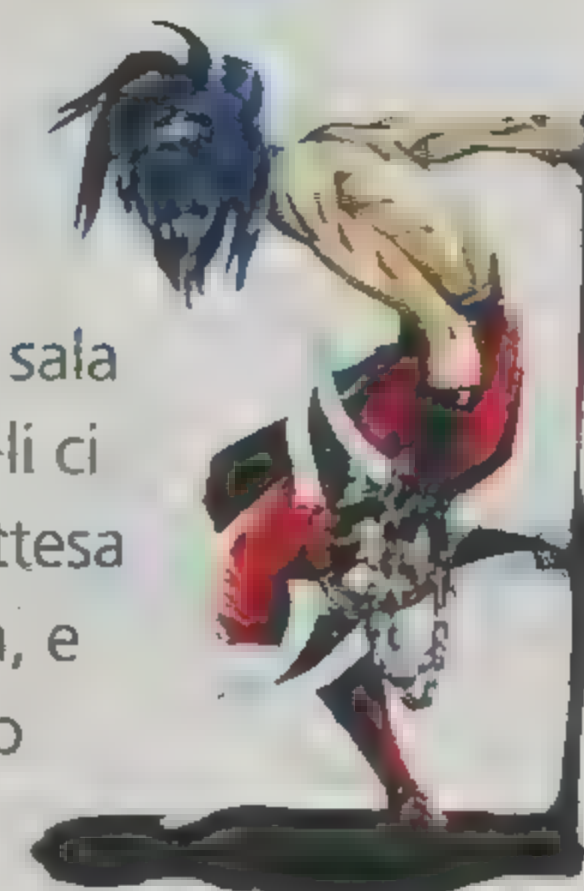
TEKKEN CAMPIONE DI VENDITA

Le cose per la Play Station e per i titoli a essa dedicati stanno scalando le classifiche di vendita in tutta Europa. Soprattutto in Inghilterra, Francia e Germania, paesi che hanno una cultura videoludica più antica e meno bigotta che non da noi. Si è stimato che Destruction Derby, il gioco della Psygnosis, abbia venduto almeno una copia per ogni PSX acuistata oltremanica, il che significa 50.000 copie in due sole settimane, a tanto ammonta il numero di console Sony entrate nelle case dei videogiocatori inglesi. Tekken ha fatto ancora meglio, raggiungendo lo stesso numero di copie vendute in una sola settimana, risultando il gioco più venduto in Inghilterra nella prima settimana di novembre.

Novità GIOCHI

SAMURAI SHODOWN 3

NEO•GEO CD•SNK

È imminente l'uscita del terzo episodio della saga di uno dei picchiaduro per Neo-Geo (e in assoluto) più famosi e amati. *Samurai Shodown 3* uscirà in sala giochi a dicembre, e lì ci si potrà allenare in attesa delle versioni da casa, e subito dopo verranno realizzate le versioni CD e cartuccia.
Sono state introdotte alcune interessanti novità come l'allineamento, che permette di decidere se assegnare al proprio personaggio un set di mosse speciali da cattivo o da buono, la possibilità di spostarsi lateralmente per evitare i colpi (come in *King of Fighters*), i Super attacchi che eludono le parate (come in *World Heroes Perfect*), le parate aeree e un'opzione che permette di decidere il grado di violenza del gioco. Sono invece state eliminate quasi tutte le proiezioni. Per quanto riguarda i personaggi, vera e propria forza del gioco, sono stati aggiunti Shizumaru Hisame, un ragazzo in cerca del suo passato, Basara, uno zombie tornato per vendicarsi, Rimruru, sorella di Nakoruru, Gaira Caffeine, un monaco nipote di Nicotine, e Shiru Amakusa Tokisada, angelo della distruzione sceso dal paradiso. Dei vecchi troviamo, invece, Galford, Genjuro, Hanzo, Haohmaru, Kyoshiro, Nakoruru e Ukyo. Chiudiamo con l'ultima rivelazione: Kuroko non c'è più!

Gli amanti dei precedenti episodi non tarderanno a riconoscere i loro eroi.

Lo stile di gioco è rimasto, comunque, immutato. Evviva!

NG

DOKIOKI

PSX•BANPRESTO

La Banpresto, una divisione della Bandai, firma un gioco del tutto particolare per PlayStation, disponibile in Giappone già da questo mese. Invece di lanciarsi in conversioni di coin-op di successo, hanno deciso di convertire un prodotto già uscito per una piattaforma decisamente elitaria quale il Macintosh, e, a giudicare dalle immagini, forse non è stata una scelta sbagliata. Nei panni di un robot con quattro braccia di nome Terminus, bisogna esplorare il mondo di Espasy facendosi aiutare da altri robot, come Kemapong, che vi farà da guida. La grafica sembra essere il punto di forza di questo titolo, ma non è detto che anche la giocabilità non riesca a stupirci con effetti speciali. Infatti, pare che i complessi effetti visivi (come i riflessi nell'acqua) realizzati su potenti workstation vengano gestiti in tempo reale dalla PlayStation, con risultati a dir poco strabilianti. Comunque, prima di esultare, forse è meglio aspettare la recensione...

PSX

La grafica è davvero impressionante, e la giocabilità?

X-MEN

SATUEN•CAPCOM

Ormai abbiamo smesso di contare le telefonate che ci chiedevano la data di uscita dei picchiaduro Capcom previsti per le nuove console. Finalmente sembra che almeno la conversione per Saturn di uno dei tre titoli sia pronta. Tra tutti gli ansiosi videogiocatori i più fortunati sono i fan degli eroi Marvel, visto che *X-Men Children of the Atom* dovrebbe già essere disponibile quando leggerete queste righe. Tra l'altro, possiamo già dirvi che in questa versione è stato aggiunto il modo Survival Battle, simile a quello inserito nella conversione di *Super Street Fighter II*, e che funziona il trucco per utilizzare Akuma. Speriamo che almeno queste immagini vi bastino fino a quando non riuscirete a portarvelo a casa.

SATURN

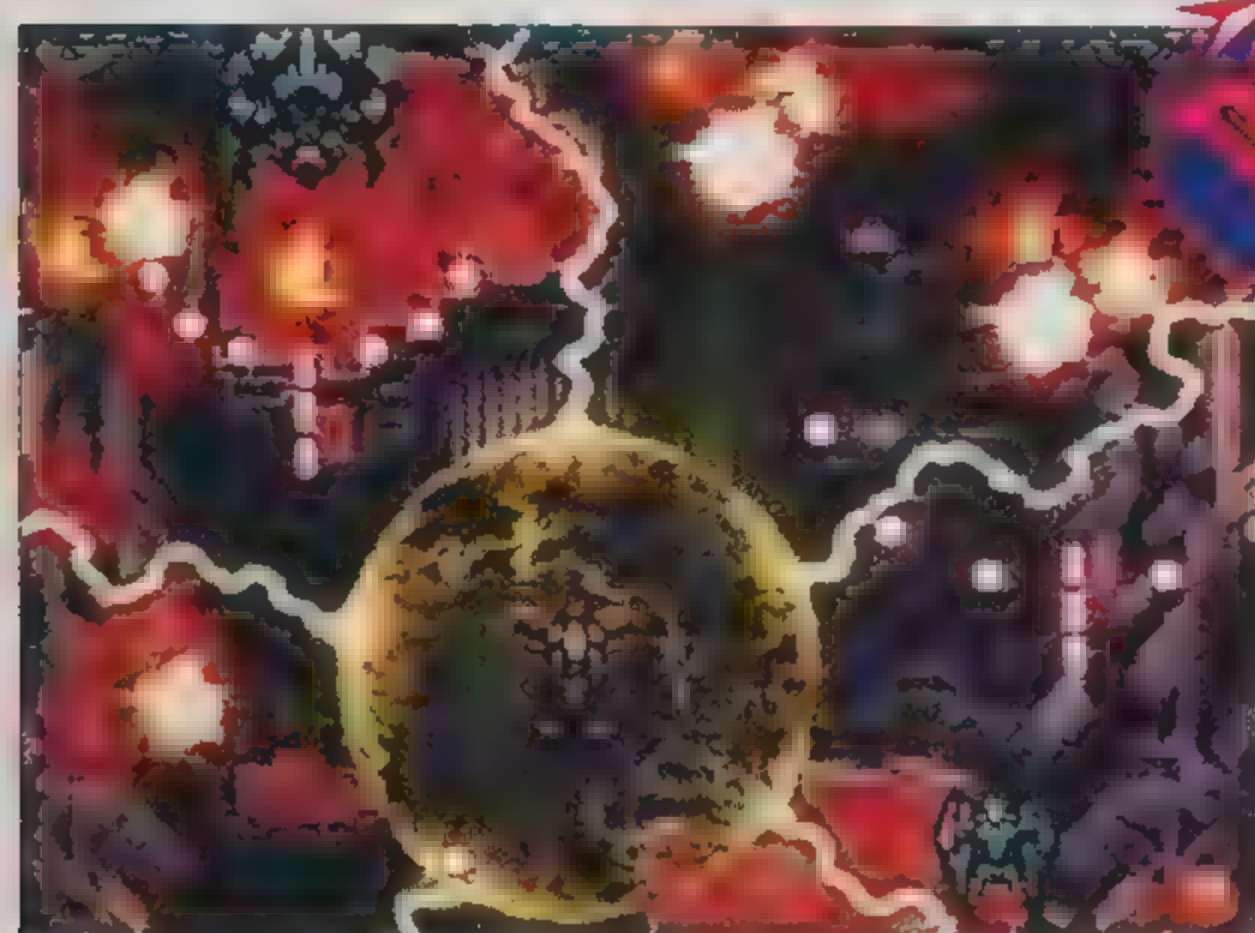
Ciclope contro Ciclope! Un vero e proprio scontro tra titani, presto su Saturn.

NEWS

LA NINTENDO BALLA IN BORSA

L'incapacità della Nintendo di lanciare nei negozi l'Ultra 64 prima di Natale, a causa della mancanza di software, che sembra abbia bisogno di più tempo del previsto per essere sviluppato, ha avuto un contraccolpo anche per quel che riguarda la quotazione in borsa della società giapponese. Il giorno stesso in cui è stato annunciato il ritardo, ha avuto una caduta di 480 yen che è stata comunque contenuta con il passare delle ore. La concorrenza di Sony e Sega sono state le ragioni principali di questa "sfiducia" da parte degli agenti di borsa.

TSUTENKAKU
PSX•SONY MUSIC ENT.

Su questo numero di GP si può trovare la recensione di *Layer Section* per Saturn, uno sparatutto bidimensionale che trae la sua forza non da una grafica mozzafiato ma bensì da una grande giocabilità. Sugli stessi principi si dovrebbe basare anche questo *Tsutenkaku* che, invece, farà la felicità degli sparatutto-maniaci che possiedono una PlayStation. Astronavi che si trasformano in robottoni, possibilità di giocare in due e una miriade di nemici e proiettili su schermo dovrebbero bastare anche al più pignolo videogiocatore. La visuale di gioco è quella classica degli sparatutto verticali con un paesaggio che si articola in un finto 3D sullo sfondo dell'azione. Sul prossimo numero dovreste trovare la recensione, a meno che i rallentamenti non facciano scendere il voto sotto il 20%.

Le smart-bomb sono un elemento essenziale per ogni sparatutto che si rispetti.

Nel modo a due giocatori il divertimento raddoppia, matematico!

Ecco uno dei colpi speciali effettuabili in *Skeleton Warriors* della Playmates.

Uno scheletro da eliminare immediatamente.

SKELETON WARRIORS
SATURN•PLAYMATES

Skeleton Warrior è un classico arcade bidimensionale ispirato a dei giocattoli in plastica discretamente famosi in America e recentemente importati in Italia. Sono dei pupazzi dall'aspetto mostruoso (da cui è stata tratta anche una serie a cartoni), e ritraggono scheletri e guerrieri del Chaos, esattamente come piacciono a noi, apparentemente appena usciti dall'inferno. Ovviamente, vista la fonte a cui si ispira, *Skeleton Warrior* non poteva certo essere ambientato in un mondo colorato e spensierato. A una prima impressione, comunque, sembra eccellente, almeno sotto il punto di vista della grafica, ricca di personaggi e fondali renderizzati e di animazioni assolutamente realistiche. Probabilmente si rivelerà un grosso successo per Saturn, quindi potrete presto leggerne la recensione.

CRITICOM
PSX/SATURN•VIC TOKAI

La Vic Tokai sfida *Tekken* e *Virtua Fighter* per imporsi nel campo dei picchiaduro poligonali in 3D per le nuove macchine a 32 bit. Gli elementi che caratterizzano questo *Criticom*, tuttavia, non sembrano assolutamente originali: soliti personaggioni ricoperti di texture colorate, qualche spruzzo di Gourad shading per evidenziare le rotondità di alcune parti del corpo, classiche rotazioni della telecamera intorno al combattimento, diverse sequenze in FMV per illustrare le tipiche storie di onore e vendetta e un buon set di colpi e mosse speciali. Dovrebbe essere disponibile per i primi mesi del '96, ma dubitiamo che sarà in grado di rivoluzionare il modo di videogiocare. Comunque, visto il nostro amore per i picchiaduro, vi terremo informati e non mancheremo di consigliarvi l'acquisto se ne varrà veramente la pena.

THE GHEN WAR
SATURN•SEGA

Ogni tanto fa piacere vedere qualche prodotto non originale ma almeno diverso dalla massa. La trama di *Ghen War* è abbastanza complessa, quindi cercheremo di semplificarla il più possibile: i Ghen, una razza aliena, sono fuggiti dal loro pianeta per rifugiarsi sulla Terra. In cambio dell'ospitalità, i Ghen mettono a disposizione dei terrestri le loro conoscenze e li aiutano nella ricerca di nuove risorse. Tuttavia, a un certo punto gli umani scoprono le vere intenzioni dei Ghen e decidono di combatterli. A bordo di un piccolo mech dovrete combattere contro questi infidi alieni in un ambiente tridimensionale completamente libero, che permette di muoversi in qualunque direzione. Il vostro mech può compiere svariate azioni e ovviamente è dotato di molteplici armi con cui dovrà ripulire le diverse locazioni. Texture mapping, poligoni in quantità e animazioni estremamente fluide chiudono la panoramica su questo titolo che potrebbe riservarci piacevoli sorprese. Controllate i negozi, dovrebbe essere già in circolazione.

Uno dei colpi speciali classici nei picchiaduro dell'ultima generazione.

Di solito più sono grossi più sono lenti e stupidi. Sarà così anche in *Criticom*.

Quelrbaffò dobptgeidlemi èpisoidonon taedeoarnoccoriecnoqeefeninane èrGhen.

Un'immagine da dentro l'abitacolo del nostro mech da guerra.

GLOBAL GAME

ABBIAMO INAUGURATO UN NUOVO CENTRO GLOBAL GAME

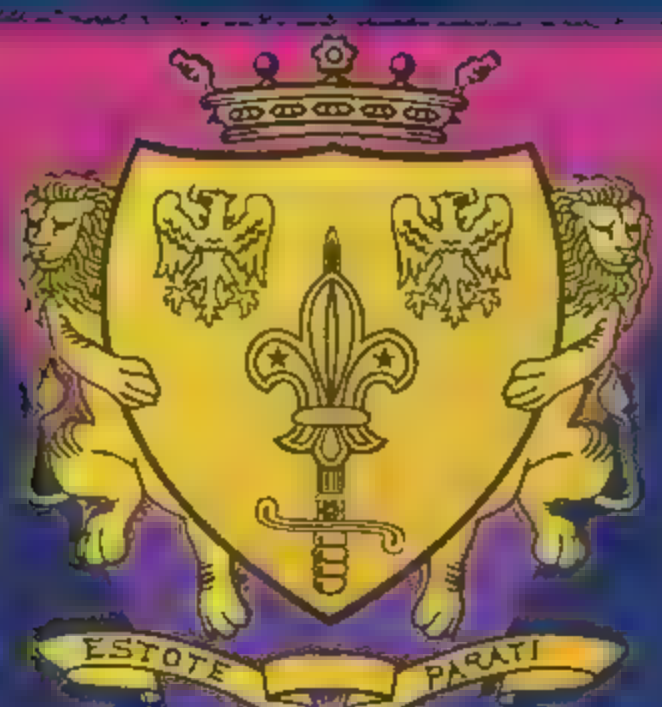
VUOI ISCRIVERTI AL NOSTRO FANTASTICO CLUB?

VIENI A TROVARCI NEL NOSTRO NUOVO CENTRO, PER TUTTO IL MESE DI DICEMBRE RICEVERAI IN OMAGGIO L'ISCRIZIONE AL CLUB.

ADESSO SIAMO ANCHE A CATANIA

GLOBAL GAME®

TRICHINI SALVATORE - Via Firenze, 212
tel. 095/437383 - 95100 CATANIA

gomez & mortisia

VENDITA PER CORRISPONDENZA
per ORDINI e INFORMAZIONI
telefona subito 011-3090202 (r.a.)

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

Buone Feste

SONY PlayStation Center

CONSOLE 32 BIT

THE TOP GAMES

SEGA SATURN

L. 119 · L. 149 · L. 139 · L. 169 · L. 149 · L. 139 · L. 159 · L. 189 · L. 149 · L. 179

PlayStation

L. 119 · L. 119 · L. 169 · L. 179 · L. 179 · L. 179 · L. 179 · L. 129 · L. 179 · L. 179

SNK NEO-GEO CD

L. 119 · L. 119 · L. 99 · L. 119 · L. 119 · L. 119 · L. 99 · L. 119 · L. 79 · L. 119

3DO

L. 89 · L. 119 · L. 139 · L. 149 · L. 109 · L. 109 · L. 119 · L. 109

CONSOLE

CONSOLE 3DO NTSC PANASONIC FZ10 + GAME . . .730.000
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS 125.000
CONSOLE GAMEBOY COLORATO / TRASP. . . .99.000
CONSOLE GAMEGEAR 215.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 1 JOYPADS 189.000
CONSOLE NEO GEO CD + GAME 825.000
CONSOLE SATURN (EURO) + VIRTUAL FIGHTER . . .1.079.000
CONSOLE SATURN (JAP) + VIRTUAL FIGHTER REMIX .899.000
CONSOLE SATURN (USA) 769.000
CONSOLE SATURN (USA) + VIRTUAL FIGHTER . . .960.000
CONSOLE SEGA 32X (EURO) 325.000
CONSOLE SEGA 32X (USA) 199.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (EURO) . . .749.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (EURO) +R.DGE RACER 840.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (JAP) 899.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (USA) 770.000
CONSOLE SUPER NES (USA) 235.000
CONSOLE SUPERNINTENDO PAL 225.000
CONSOLE SUPERNINTENDO PAL SCART . .215.000
CONSOLE VIRTUAL BOY + MARIO TETRIS . .369.900

ACCESSORI

JOYPAD 3DO LMP 69.000
JOYPAD INFRAROSSI 3DO 119.000
PISTOLA 3DO 139.000
JOYSTICK FLIGHSTICK PRO 3DO 189.000
JOYPAD JAGUAR 55.000
JOYSTICK NEO GEO CD 139.000
ADATTATORE A 6 GIOCATORI SATURN 99.000
ADATTATORE UNIVERSALE SATURN 79.000
JOYPAD SATURN SEGA 79.000
MEMORY CARD SATURN 109.000
JOYSTICK SATURN 115.000
VOLANTE ARCADE RACER SATURN 179.000
SATURN JOYPAD LMP BASIC 49.000
SATURN JOYPAD LMP UPGRADE 59.000
PLAYSTATION JOYPAD SONY 59.000
PLAYSTATION JOYSTICK ASCII 145.000
PLAYSTATION JOYPAD ASCII 79.000
PLAYSTATION MEMORY CARD 49.000
PLAYSTATION MOUSE 69.000
MEGADRIVE JOYPAD 6 TASTI 35.000
MEGADRIVE JOYPAD ASCII 30.000
MEGADRIVE JOYSTICK FIGHTER-1 . . . . .39.000
MEGADRIVE JOYSTICK ASCIIWARE 99.900
SUPERNINTENDO JOYPAD 39.000
SUPERNINTENDO JOYPAD ASCII 30.000
SUPERNINTENDO JOYSTICK SUPER-1 . . . . .39.000
SUPERNINTENDO JOYSTICK ASCIIWARE . . .99.000
SUPERNINTENDO JOYSTICK S ADVANTAGE . . .79.000
ADATTATORE 4 GIOCATORI MEGADRIVE . . .65.000
ADATTATORE 4 GIOCATORI SUPERNINTENDO .79.000
ADATTATORE UNIVERSALE MEGADRIVE MEGA KEY 1 . .35.000
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO 1 SLOT . .39.000
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO 2 SLOT . .35.000

TUTTI I TITOLI PER SATURN, NEO-GEO CD, SONY PLAYSTATION, 3D0, JAGUAR, 32X SONO DISPONIBILI A MAGAZZINO !

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)
FAX 011-31.13.555
POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO
INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT
QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario continuato 9:00/19:30 anche festivi

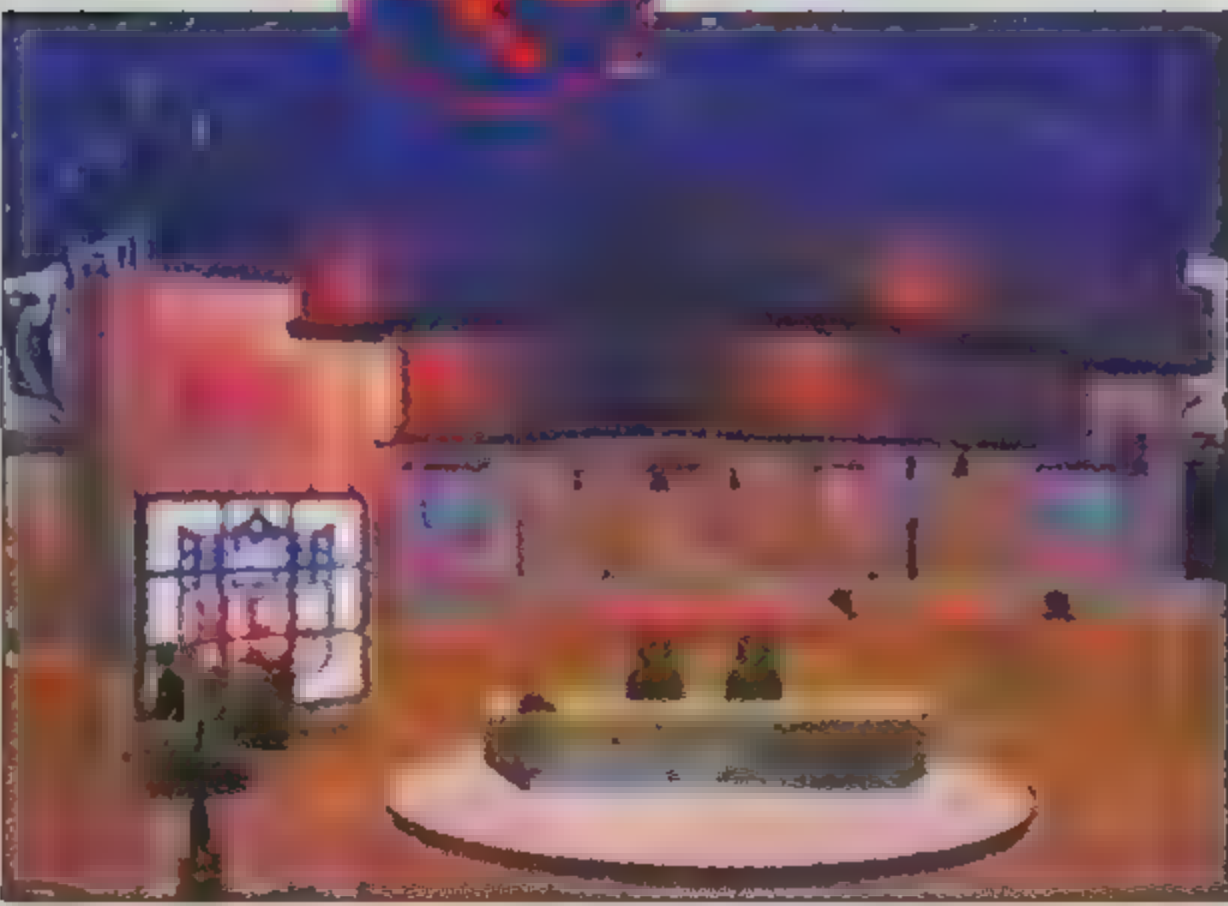
TEKKEN CAMPIONE DI VENDITA

Dopo l'acquisto della società creata da Trip Hawkins, la Matsushita ha creato una nuova divisione di produzione software che si chiamerà Panasonic Interactive Media. Oltre a realizzare titoli per 3DO, la nuova divisione curerà la realizzazione di titoli CD Rom per PC e Macintosh. Questa tendenza è stata intrapresa anche per poter creare giochi per più formati, siano questi educativi o giochi veri e propri. Per il 1996 aspettiamoci di vedere i primi esempi di queste conversioni nella prima metà del 1996.

NEWS

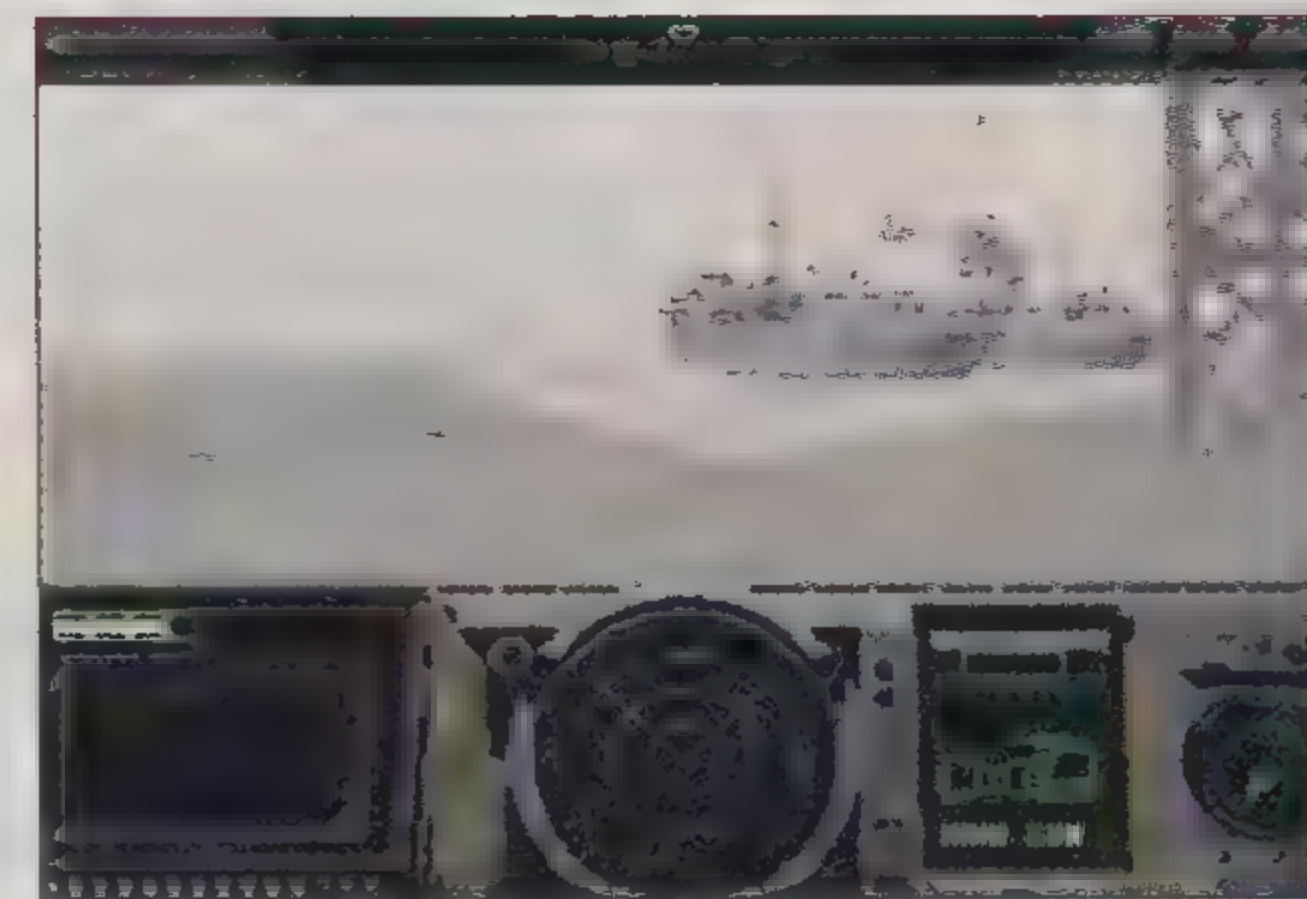
JOHN MADDEN FOOTBALL '96

PSX•ELECTRONIC ARTS

Voci di corridoio dicono che il detto "squadra vincente non si cambia" sia stato inventato proprio dall'Electronic Arts. Se così non fosse, sicuramente lo hanno adottato come motto societario, visto che come al solito stanno invadendo il mercato dei videogiochi con le versioni 1996 dei loro titoli sportivi. Il prossimo in programma è *John Madden Football '96* per PlayStation. Dopo il buon debutto della serie su 3DO, sembra che abbiano aggiunto ulteriori miglioramenti per rendere la loro simulazione di football americano ancora più realistica. Per realizzare i movimenti dei giocatori hanno fatto abbondante uso della tecnica Motion Capture, riprendendo sul solito fondo blu alcuni professionisti della NFL e, a detta degli stessi, *JMF '96* è il gioco che più si avvicina al vero football. Inoltre è stato migliorato anche il commento, curato da quattro commentatori incluso Mr. Madden, e l'aspetto grafico, che sfrutterà appieno le nuove potenzialità dei più recenti 32 bit. Purtroppo l'uscita è prevista per il 27 dicembre, quindi difficilmente riusciremo a inserire la recensione completa sul numero di gennaio, di conseguenza rimandiamo il giudizio fino a febbraio.

Uno degli stadi in cui si potrà giocare in ***John Madden Football '96***, **l'ennesima versione del gioco targato Electronic Arts.**

SHELLSHOCK

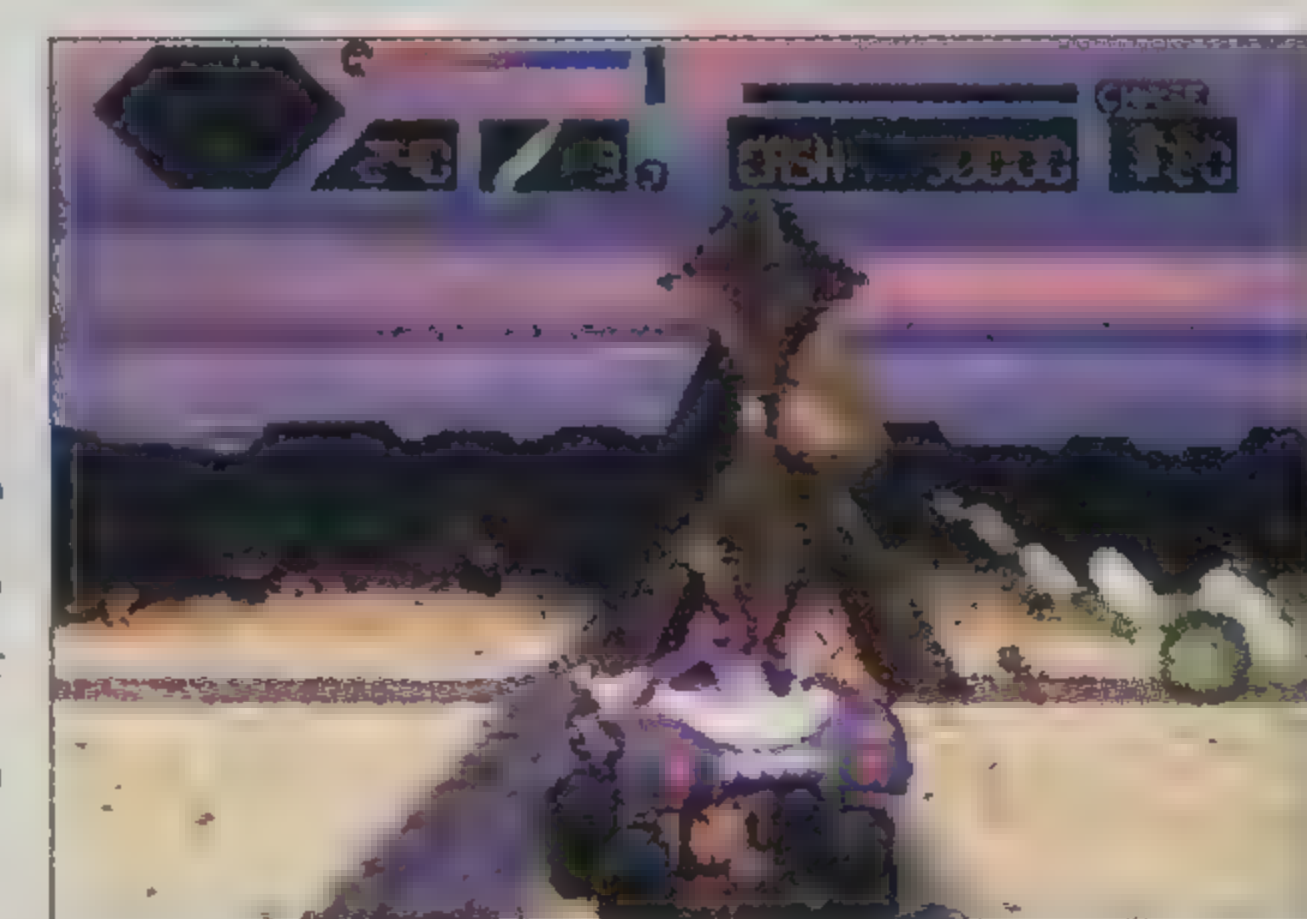
PSX•CORE

Dalla Core arriva per PlayStation un'esplosiva simulazione, discretamente arcade, di carrarmati. Nell'arco delle 25 missioni il nostro compito sarà trovare e distruggere tutte le varie istallazioni nemiche, scortare convogli, recuperare ostaggi, e altre classiche operazioni militari. Il gioco si sviluppa in un ambiente tridimensionale (il termine 3D ormai è diventato peggio del prezzemolo) molto realistico con costruzioni e veicoli di ogni tipo, creato su workstation Silicon Graphics. Mentre si muove il proprio mezzo attraverso i vari scenari si è costantemente sotto il fuoco incrociato di veicoli terrestri e aerei e, per sbarazzarsene, bisognerà utilizzare differenti tecniche e armi appropriate. La strada da intraprendere sarà lunga e, a bordo del nostro M13 Predator, dovremo lasciare le fredde lande della Russia per raggiungere la giungla sudamericana. Graficamente sembra molto impressionante, grazie anche ai fondali e agli scenari presi direttamente da immagini fotografiche. L'ultima informazione in nostro possesso narra di una colonna sonora particolarmente curata, per il resto vi rimandiamo a uno dei prossimi numeri di GP o di ZETA, giusto per ricordarvi di acquistare anche l'altra nostra bellissima rivista.

Quell'elicottero non è certo lì per darvi il benvenuto, quindi abbattetelo.

Quel mezzo blindato è già stato inquadrato, non ci rimane che fare fuoco.

OFF WORLD INTERCEPTOR EXTREME

SATURN/PSX•CRYSTAL DYNAMIC

La Crystal Dynamic ha parzialmente toppato nel trasportare *Total Eclipse* su PlayStation (che potete trovare recensito a pag 100), ma sembra che non voglia commettere lo stesso errore con *Off-World Interceptor*. Se *TE* è diventato Turbo nel passaggio da 3DO a PSX, *OWI* è diventato Extreme, tuttavia per nostra fortuna questo non è l'unico cambiamento. Innanzitutto sono state aggiunte ottime sequenze in FMV (ormai sembra non se ne possa più fare a meno) che descrivono la trama del gioco (?), una visuale dall'interno dell'abitacolo e un brillante modo a due giocatori che ci permetterà di sfidare anche la mamma in un testa a testa senza esclusioni di colpi. Inoltre, la qualità grafica è stata migliorata e pare che anche quando lo schermo si riempe di sprite non si verifichi alcun rallentamento (se non vedo non credo). Per il resto la meccanica di gioco è rimasta immutata: cinque pianeti suddivisi in tre tracciati, più un boss di fine livello, da affrontare in una atmosfera mista tra sparatutto e gioco di guida. Il titolo originale era carino ma non ci aveva fatto impazzire, nell'imminente recensione vi faremo sapere se il giudizio è cambiato.

La grafica di *Off-World Interceptor Extreme* sembra molto migliorata.

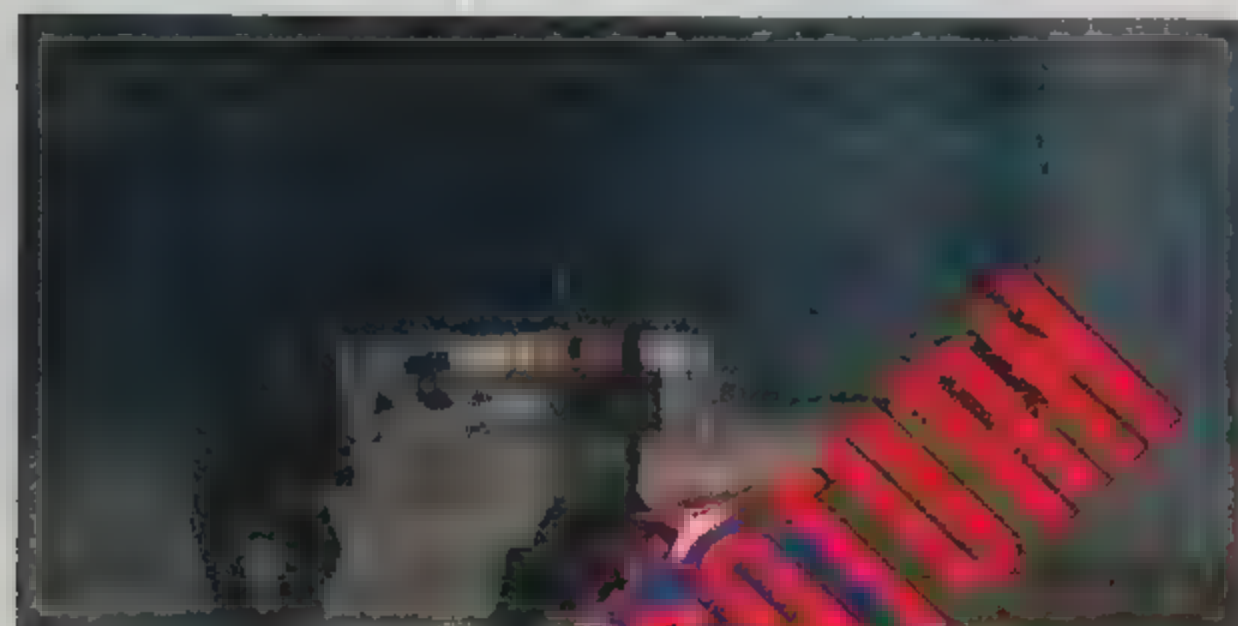
KEN VS RAUL

Dopo il grande successo riscosso dal set base del gioco di carte, tutto italiano, basato sui personaggi della serie televisiva "Ken il Guerriero", è uscita la prima espansione intitolata "Il Re del Mondo". Il gioco "Ken il Guerriero" della Alchemia, creato sulla flasariga di "Magic: L'Adunanza", è stato premiato alla scorsa fiera del fumetto tenutasi a Lucca, dopo aver spopolato tra gli appassionati del maestro d'Hokuto. Tra l'altro, le carte sono illustrate con fotogrammi originali, imperdibile!

official product by Alchemia
KEN IL GUERRIERO
IL RE DEL MONDO

NEWS

TOMB RAIDER
SATURN•CORE

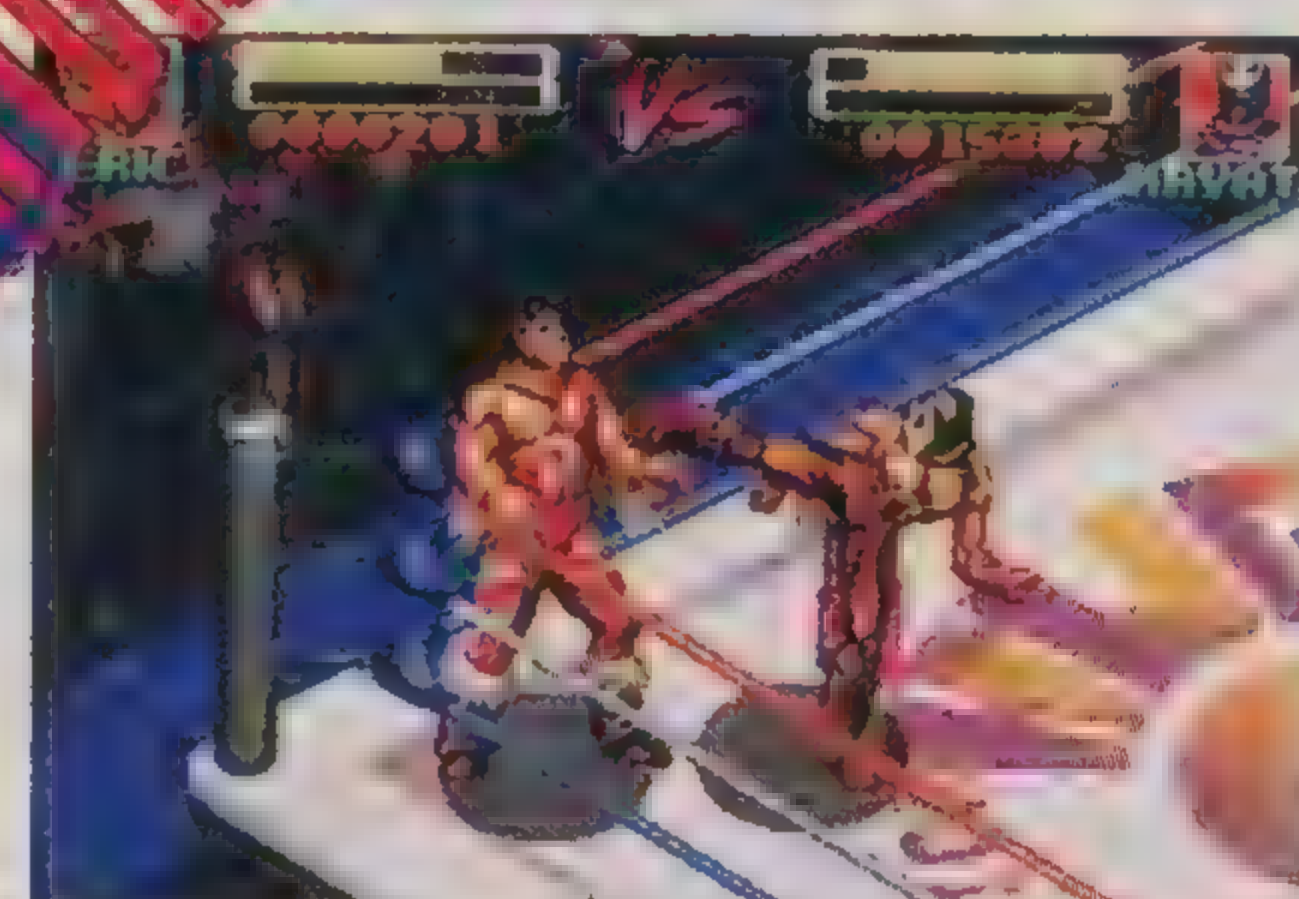
I giochi che vedono come protagonista assoluta una donna si contano sulle dita di una mano. In questo momento mi vengono in mente *The D*, recensito due numeri fa, e *Great Giana Sisters*, un clone di Mario uscito per Amiga e C64 con protagoniste le pazze Giana e Maria. In più, questa volta la donna in questione è una super-donna, armata fino ai denti, con una grinta eccezionale e un paio di occhiali da sole con le lenti rosse, uguali a quelli indossati da Woody Harrelson in "Natural Born Killers" ("Assassini Nati"). In *Tomb Raider* della Core questa fascinosa fanciulla dovrà discendere in antiche costruzioni alla ricerca di artefatti preziosi per conto di un mercante d'armi pieno di soldi. Si può muovere liberamente a 360 gradi, può saltare, correre, aggrapparsi e, ovviamente, fare fuoco su tutti gli ostacoli che troverà sul suo cammino. La giocabilità sembra ottima, la grafica pure e, tra l'altro, il CD contiene alcune sequenze in Full Motion Video veramente memorabili, vista anche la bellezza della nostra eroina. Uscita prevista: primi mesi del 1996. Recensione: assolutamente il più presto possibile.

SATURN

La nostra amica sta tenendo sotto tiro due grossi orsi bruni.

FIRE PRO GAIDEN: BLAZING TORNADO
SATURN•HUMAN

La Human, responsabile della serie *Fire Pro Wrestling* su SNES, debutta sui 32 bit con un wrestling dallo stile tipicamente giapponese. Quindi niente personaggi della WWF, ma nuovi eroi più simili al mitico Tiger Mask che non ai buffoni americani. Già questo rappresenta un buon punto a suo favore, in più anche la grafica è assolutamente brillante, colorata e piena di effetti zoom che evidenziano le mosse più spettacolari. La giocabiltà è eccellente e non soffre del classico effetto noia che generalmente contraddistingue i prodotti di questo genere, si possono effettuare molte mosse speciali e si può competere da soli, contro un amico o in un match 4 contro 4 a eliminazione diretta. Della stessa software house è già disponibile *New Japan Pro Wrestling* per PlayStation di cui avevamo pronta una positiva recensione per questo stesso numero, ma per motivi di spazio siamo stati costretti a posticipare al mese prossimo. Quindi riparleremo nel numero di gennaio di questi due titoli.

SATURN

Lo zoom permette di seguire da vicino l'esecuzione e i risultati di alcune mosse speciali particolarmente spettacolari.

Una volta chiuso in un angolo l'avversario si può colpirlo ripetutamente.

FIRE STORM THUNDERHAWK 2
SATURN/PSX•CORE

La Core ultimamente sembra super-attiva, visto che è previsto un altro gioco per le nuove console a 32bit. Si tratta di *Thunderhawk 2* seguito di un titolo apparso su Amiga e PC e, in una versione riveduta e corretta, anche per Mega CD. È un simulatore di elicottero che, tuttavia, tralascia l'esasperazione per il realismo nei controlli che contraddistingue alcuni titoli per PC in favore di uno stile di gioco più arcade. Le nuove potenzialità grafiche hanno permesso di inserire alcuni particolari interessanti che rendono questo prodotto ancora più intrigante. Per esempio si potrà guardare liberamente a destra e a sinistra da dentro l'abitacolo, inoltre si potrà anche scegliere di vedere quello che vede il nemico inquadrato e, quando capiterà di distruggere un mezzo terrestre, si potrà vedere quello che vede il pilota mentre scappa dal veicolo in fiamme in cerca di un riparo. Vi prego di non farci ripetere per l'ennesima volta lo stile grafico utilizzato ne tantomeno i vari effetti scenografici, vi diremo invece che il gioco dovrebbe essere già reperibile.

SATURN

PSX

Una delle visuali laterali a cui è possibile accedere ruotando la testa del pilota.

Uno dei piloti che fugge dopo che il suo mezzo è stato distrutto.

La visuale principale sarà sicuramente la più usata visto che quelle laterali spesso sono poco funzionali.

ELETTRO CASA NORD	VIA BRENNERO, 366 (BREN CENTER)	TRENTO
FERRARIN	VIA DE MASSARI, 10	LEGNAGO (VR)
GAME MASTER	VIA AQUILEIA, 15/A	UDINE
GUERRA COMPUTER	CENTRO VALE CENTER	MARCON (VE)
GUERRA COMPUTER	PZZA S.TRENTIN, 6	TREVISO
GUERRA COMPUTER	VIA BISSUOLA 20/A	MESTRE (VE)
GUTWENIGER	VIA PORTICI, 16	BOLZANO
MOFERT 5	VIA LEOPARDI 24/A	UDINE
MUSIC CENTER	VIA BOLZANO, 39	GARDOLO (TN)
NEGOZI ECO ITALIA	Tel. 0461-822291	
NEGOZI GET TRIVENETO	Tel. 049-8700854	
SARTO RADIO TV	VIA ARMISTIZIO, 79	PADOVA
SCALCHI MARKET	VIA CA'BALDI, 139	VICENZA
SCHIAVOTTO	SS MAROSTICA, 24	VICENZA
SME	VIA ORSATO, 5	MARGHERA (VE)
SME	"CENTRO PIAVE"	S DONA' DI PIAVE (VE)
SME	VIA CONEGLIANO, 59	SUSEGANA (TV)
SME	VIA NINO BIXIO, 3	ZOPPOLA (PN)
SME	V.LE VENEZIA, 8	PORTOGRUARO (VE)
TECNOCITY	VIA VALPOSINA, 55	THIENE (VI)
TESTI GIOCATTOLI	VIA S. LUCIA, 13/23	PADOVA
TUTTO VIDEO	VIA S. ANGELO, 86/C	TREVISO
VENEZIA NET	CASTELLO, 6184	VENEZIA
VIDEOLAND GAMES	VIA RISMONDO, 4	TRIESTE
VIDEOUNO	PIAZZA CESARE BATTISTI, 10	CAVALESE (TN)
ZL COMPUTERS	VIA EINAUDI, 42	MESTRE (VE)

EMILIA ROMAGNA

BAIT & BORGHI	VIA VOLTURNO, 7/F	BOLOGNA
BUSINESS POINT	VIA CARLO MAYR, 85	FERRARA
CABRINI	CENTRO COMMERCIALE TORRI, int 19	PARMA
CABRINI	VIA GRAMSCI, 56	SORBOLO (PR)
CARTOLERIA STERLINO	VIA MURRI, 73/C-D	BOLOGNA
CD ONE	VIA SANDRO PERTINI, 45	COLLECCHIO (PR)
COMET	VIA MICHELINO, 105	BOLOGNA
COMPUTER ONE	VIA VELA, 12/2	BOLOGNA
DEDALO	LARGO ROMA, 1	SALSOMAGGIORE T.(PR)
EPCOT ELECTRONICS	VIA CAVOUR, 68	VIADANA (MA)
GAME OVER	VIA BERTOLA, 6	RIMINI
GET READY	VIA GUIDOTTI, 40/B	BOLOGNA
MARCO POLO	VIALE ROMA, 171	FORLÍ
NEGOZI GET EMILIA ROMAGNA	Tel. 049-870008	
ORSA MAGGIORE	CENTRO COMM LE PORTALI: V.LE DELLO SPORT 50/22	MODENA
PETER PAN	VIA EMILIA S. STEFANO, 17/A	REGGIO EMILIA
RED & BLACK COMPUTER	VIA MONTE SABOTINO 1/E	CARPI (MO)
ZANICHELLI GEMMINO DI BRUNO	VIA A. SAFFI 78/BIS	PARMA

TOSCANA

BIANCHI ELETTRONICA	STRADA MASSETANA ROMANA, 24	SIENA
BOBINI GIOCATTOLI	VIA L B. ALBERTI 1/H	AREZZO
C.D.S	VIA V.VENETO 115/117	AREZZO
C.D.S	PIAZZA GIOTTO 29	AREZZO
C.D.S	VIA P TOSELLI 76	FIRENZE
C.D.S	VIALE DEI MILLE 140	FIRENZE
C.D.S	VIA C DEL PRETE 6	LUCCA
C.D.S	VIA MARINA VECCHIA 22?	MASSA
C.D.S	VIA CARNELUTTI	PISA
CHECK POINT	VIALE M FANTI 1D/R	FIRENZE
CIPOLLA ANTONIO	VIA VITTORIO VENETO 26	LUCCA
COMPUTER & CO	VIA BISENZIO A S MARTINO 3/B	PRATO
CONSOLE GAMES	VIA EMPOLESE, 36	MOSUMMANO TERME
CONSOLE POINT	VIA V. GIOBERTI 16	MONTECATINI TERME
FLOATING POINT	GALLERIA LEONARDO DA VINCI 32	MASSA
FUTURA 2	VIA L. CAMBINI, 17/19	LIVORNO
GENIUS COMPUTER	VIA M COPPINO, 113	VIAREGGIO
GIOCOMANIA	VIA L. ANDREOTTI, 11	PESCIA
HOBBYTRONICS	VIA F. CORRIDONI, 15/A	FIRENZE
IL COMPUTER	V.LE COLOMBO 216	LIDO DI CAMAIORE
MORGANA	VIA DALMAZIA 424	PISTOIA
NEGOZIO CALAMAI	VIA DEI CIMATORI 17/R	FIRENZE
VIDEOSOUND 2000	VIALE ITALIA 5	LIVORNO
PUNTO SOFT	VIA TORCICODA 1/R	FIRENZE
PUNTO SOFT 3	VIALE GUIDONI 77/B	FIRENZE
PUNTO SOFT 7	VIA F. CAVALLOTTI 28	PRATO
STEREOCENTRO	VIALE MANIN 33	VIAREGGIO (LU)

UMBRIA

GIOCATTOLANDIA	C SO CAVOUR, 281	ORVIETO (TR)
CASA DEL GIOCATTOLO	VIA VIETNAM, 8	BASTIA UMBRA (PG)
WARE	VIA CAIROLI, 1	CITTA'DI CASTELLO (PG)
C.D.S	VIA CAMPO DI MARTE 3	PERUGIA

ABRUZZO

COMPUTER MARKET	VIA TRIESTE 79/81	PESCARA
FERRI ELETTRODOMESTICI	VIA TIBURTINA VALERIA, 57	PESCARA
FERRI ELETTRODOMESTICI	VIA EMILIA, 10	PESCARA
GULLIVER	VIA STRINELLA, 2/E	L'AQUILA
MAPE	VIA NAZ.ADRIATICA SUD, 102	SILVI MARINA (TE)
MAPE	c/o CENTRO COMM LE BERNARDI VIA NAZ ADRIATICA N., 37	FRANCAVILLA AL MARE (CH)
MEGA-COMPUTER	VIA NAZIONALE ADRIATICA, 76	PESCARA
SCIARRETTA	VIA TIBURTINA VALERIA Km.117,5	AVEZZANO (AQ)
TECNO-MEDIA	VIA CARLO FORTI, 44/46	TERAMO
VISIONI MEDIATECA	VIA CONTE DI RUVO, 73	PESCARA

MARCHE

BERDINI	VIA S.PELLICO	CIVITANOVA MARCHE (MC)
DREAM GAMES	VIA R. SANZIO, 126	SENIGALLIA (AN)
PELLEGRINI	S S. 16 ZONA BARACCOLA	ANCONA
PELLEGRINI	CENTRO COMMERCIALE "IL MOLINO" VIA ABBAGNANO	SENIGALLIA (AN)
PELLEGRINI	CENTRO COMMERCIALE "METAURO" VIA EINAUDI, 30	BELLOCCHI DI FANO (PS)
TARLAZZI	VIA F.LLI KENNEDY, 7/9	SFORZACOSTA (MC)
VIDEO GAMES CENTER	VIA B.BUOZZI, 16	P.TO S.GIORGIO (AP)

SARDEGNA

COMPUTER SHOP	VIA ORISTANO, 12	CAGLIARI
VIDEO GAMES	VIA DEI MILLE, 17	SASSARI

LAZIO

BABY CENTER	VIA UGO OJETTI, 247	ROMA
CHIOCCIA LEONILDE	V.LE G.MARCONI, 277	ROMA
COMPULAND	VIA DELLE OMBRINE, 35	FIUMICINO (RM)
ELETTROVIMAR	VIA LAGO DEI TARTARI, 63	GUIDONIA (RM)
FB COMPUTERS	PIAZZA MANCINI, 3/A	ROMA
GAME 94	VIA DEL CLEMENTINO, 95	ROMA
GIGI WATCH DI B.BOSSOLI	VIA NAPOLEONE III, 93	ROMA
GI.GI WATCH ELECTRONIC	V.LE IPPOCRATE, 25	ROMA
HABITAT ZANGRILLI	S S 155 N 113	FROSINONE
LA MONGOLFIERA 2001	VIA FILOTEO ALBERINI, 25	ROMA
L'ARCOBALENO	VIA CASSIA 6/C	ROMA
M ELECTRONICS	c/o CENTRO COMM LE "I GRANAI"	ROMA
METROIMPORT NEW	VIA ANASTASIO II 430/440	ROMA
ODIS	P.ZZA DI PONTE LUNGO, 31	ROMA
O.T.S. ELECTRONICS	VIA ROMANO ANTONAZZO, 3	ROMA
O.T.S. ELECTRONICS	VIA DEI GELSI,130/B	ROMA
P.C.C. COMPUTER HOUSE	VIA CASILINA, 283/D	ROMA
PERGIOCO	VIA DEGLI SCIPIONI, 109	ROMA
R.C.E.	PIAZZA DEI GERANI, 40	ROMA
TOP COMPUTERS	c/o CENTRO CMM.LE MORBELLA	LATINA
VIDEO EVOLUZIONE	VIA CARROCETO, 85/87/89	ROMA

CAMPANIA

CAPRI GRAPHIC	VIA LISTRIERI, 17	CAPRI (NA)
ELETTRONICA 2000	C.SO DURANTE, 40	FRATTAMAGGIORE (NA)
GIOCAMONDO	VIA MADDALENA, 26	NAPOLI
GIOCAMONDO	VIA DUOMO 290/G	NAPOLI
GIOCAMONDO	VIA S. COSMO FUORI PORTANOLANA, 44	NAPOLI
GIOCATTOLI LANZETTA	VIA CARDUCCI, 45	AVELLINO
GIOCO E STRATEGIA	SALITA ARENELLA, 22/D	NAPOLI
GRIPHON ENTERPRISE	VIA MARINO PAGLIA, 27/A	SALERNO
INFORMATICA ESSE	VIA LIBERTÀ, 258	PORTICI (NA)
MFC QUAGLIA	CITTA' MERCATO	MUGNANO (NA)
MFC QUAGLIA	CENTRO "LE GINESTRE"	VOLLA (NA)
MFC QUAGLIA	CITTA' MERCATO	POMPEI (NA)
MFC QUAGLIA	CALATA S MARCO, 25	NAPOLI
MULTIMEDIA	VIA GUARINI, 23	AVELLINO
NEW COMPUTER MARKET	C.SO GARIBALDI, 65	SALERNO
NEW MEDIA	VIA DE GASPERI 42/44	CASERTA
SEGANINTENDOMANIA	VIA CRISPI, 18	NAPOLI
SEGANINTENDOMANIA	VIA MERLIANI, 112/BIS	NAPOLI

SICILIA

2M	V.LE STRASBURGO, 166	PALERMO
ABACUS	V.LE DELLE MAGNOLIE, 19	PALERMO
CARUSO CENTRO ELETTRONICA	VIA MARSALA, 129	TRAPANI
CASCINO ANGELO & C.	C.SO UMBERTO E MARGHERITA, 2	TERMINI IMERESE (PA)
FANTASY GIOCATTOLI	VIA LOMBARDIA, 2	VILLAGGIO MOSE'(AG)
HOME COMPUTER	V.LE DELLE ALPI 50/E	PALERMO
TUTTO DI PUMA FRANCESCO	VIA MANZONI, 165	AGRIGENTO
PRISMA COMPUTERS	VIA CANFORA 122/124	CATANIA

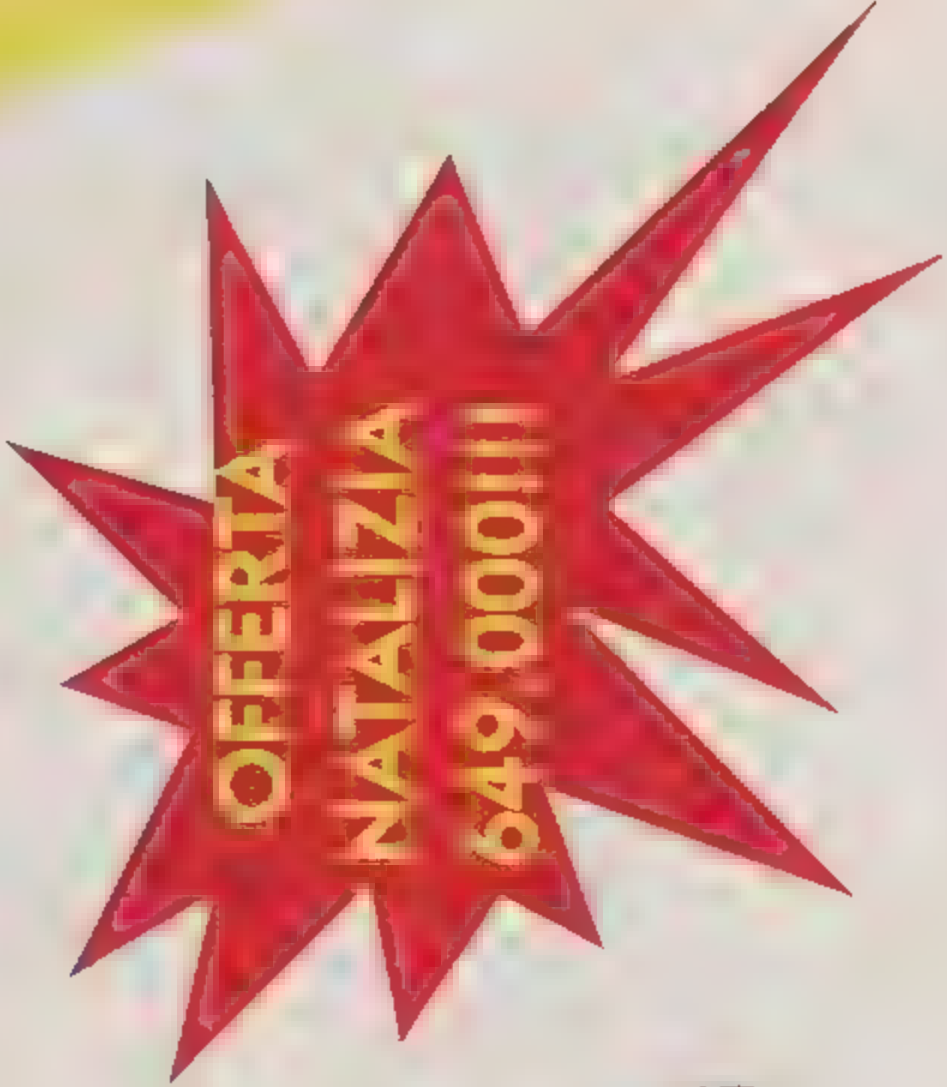
PUGLIA

A.C.	VIA GIOVINAZZI, 68	TARANTO
BIT	VIA 95° REGGIMENTO DI FANTERIA, 87	LECCE
DI MATTEO ELETTRONICA	VIA C. PISACANE, 11	BARLETTA (BA)
E.C.I.	VIA ISONZO, 28	FOGGIA
ELETTRO JOLLY	VIA ZARA, 73	TARANTO
LEVANTE COMPUTER	VIA DE GIOSA, 73	BARI
PROGETTI INFORMATICA	VIALE MAGNA GRECIA, 108/B	TARANTO
RANIERI	VIA SPARANO, 97	BARI
REGNO DEI BIMBI	VIALE EINAUDI, 17	BARI
SASVA	VIA APPIA, 169	BRINDISI
VIDEOMANIA	VIALE UNIVERSITÀ, 61	LECCE
VIDEOSUONO	VIA COSIMO DE' GIORGI, 3/5	LECCE
WILLIAM'S COMPUTER	VIALE DELL'UNITÀ D'ITALIA, 71	BARI

REPUBBLICA S. MARINO

ELECTRONICS S.A.	VIA 5 FEBBRAIO	FIORINA (REP S MARINO)

SONY

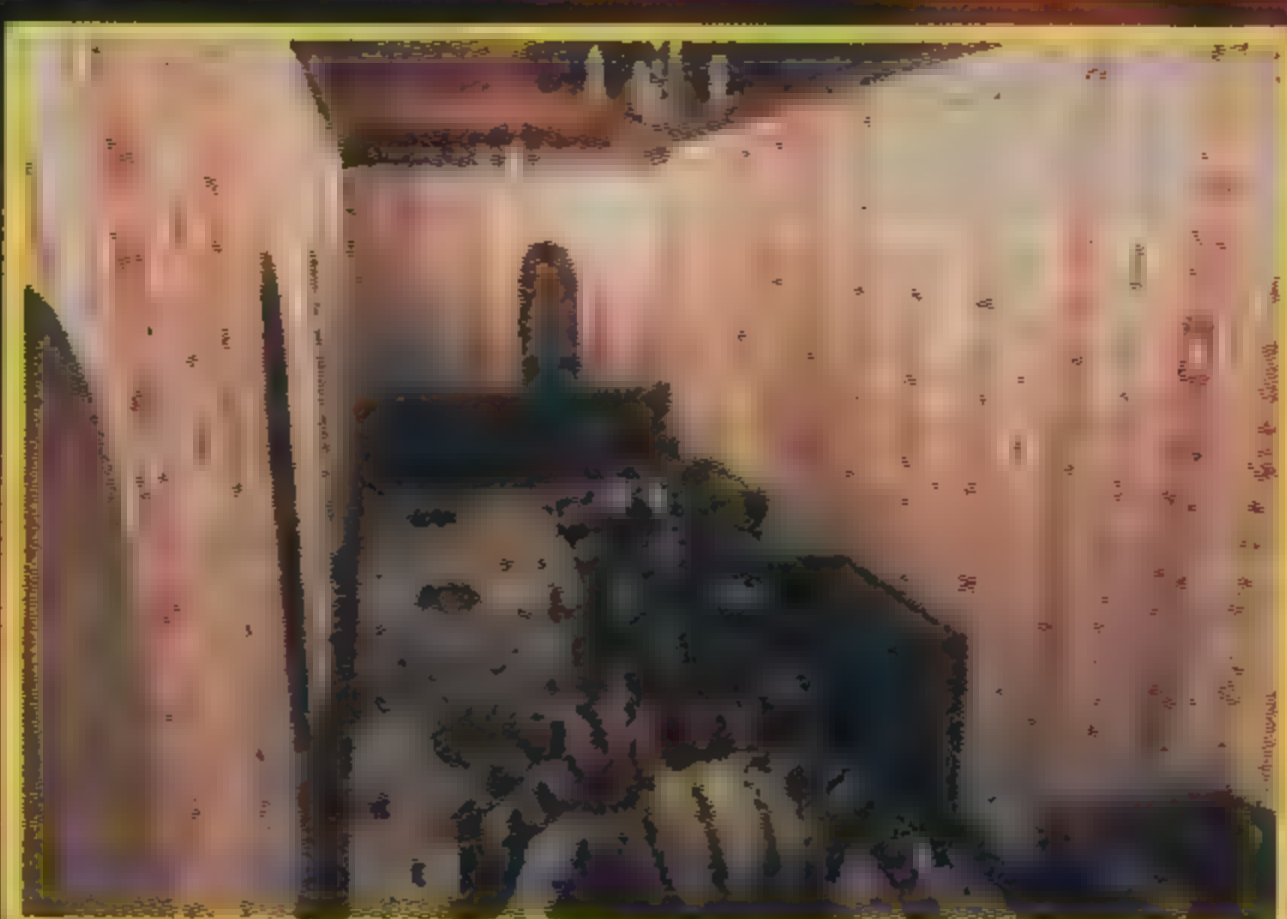
COMPUTER ENTERTAINMENT

AZZARDO NEL BUIO!

Siamo ormai abituati ad associare le nuove console a 32 bit con la grafica in 3D, e dopo i picchiaduro, i giochi di corsa e quelli a piattaforme, ecco la logica evoluzione, un titolo Capcom che esula dai canoni a cui eravamo stati "viziati" dalla casa che ha creato *Street Fighter*.

Alcuni di voi ricorderanno sicuramente *Alone in the Dark*, un titolo sviluppato dalla francese Infogrames, uscito prima per PC e, non molto tempo fa anche per 3DO. Adesso quella grafica che aveva impressionato una miriade di videogiocatori 3 anni fa, torna prepotentemente alla ribalta con *Bio Hazard* della Capcom, che verrà distribuito in Europa dalla Virgin.
L'inversione di tendenza della Capcom, anche se non si può considerare definitiva (e in progetto la conversione di *Dark Stalkers*), cioè quella di passare dalla canonica grafica in 2D a quella più visivamente appagante del 3D, può proprio alle capacità grafiche delle nuove macchine.

QUESTO PICCOLO GRANDE ORRORE

Bio Hazard (che negli Stati Uniti si chiamerà *Residence Evil*) è un'avventura poligonale che attinge a piene mani dal genere "splatter". Questo genere di giochi ha avuto un enorme successo in Giappone nel corso di quest'ultimo anno e bisogna anche aggiungere che questo titolo non è il primo del

Serpenti orribilmente deformati sono tra i nemici più pericolosi...

...ma anche i ragni giganti non hanno nulla da invidiargli.

genere a cui la Capcom si dedica (a suo tempo era uscito per SNES *Sweet Home*, un GdR che non si avvaleva, com'è logico immaginare, della grafica in 3D). Nel caso di *Bio Hazard*, l'elemento scatenante è un disastro ecologico che chiama in causa i batteri (argomento molto popolare tra i giapponesi dopo il successo del film "Virus Letale" con Dustin Hoffman).
La storia ha inizio in una piccola e tranquilla cittadina americana, Lacoon City, circondata da bellissime foreste e bagnata da un affascinante lago. La calma del piccolo centro industriale è però destinanta a essere sconvolta da un avvenimento che supera l'umana immaginazione. Una notte uguale a tante altre, un gruppo di dieci persone entra in una casa e uccide e divora tutti i suoi abitanti. Simili orrori si ripetono senza sosta nei giorni seguenti, gettando gli abitanti nel panico più assoluto. Venendo a conoscenza del fatto che qualcosa di strano sta accadendo in città, il corpo speciale della polizia denominato S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Service) invia un gruppo di agenti, il B Team, a controllare la situazione. Nessuno degli agenti fa ritorno.
Alla loro ricerca viene inviato un secondo gruppo dello STARS che, in una radura della foresta che

L'architettura rappresentata nel gioco è spettacolare. Così come lo sono le inquadrature che di volta in volta mostrano le stanze della villa.

Le ambientazioni della villa sembrano decisamente sobrie, ma gli abitanti, colpiti dal virus, sono tutt'altro che amichevoli, devono essere abbattuti senza pietà.

circonda Lacoon City, trova il relitto dell'elicottero che trasportava il B Team, all'interno di esso non c'è traccia di cadaveri. Mentre stanno svolgendo le indagini preliminari i componenti del gruppo vengono attaccati da dei lupi che sembrano attratti dal sangue in maniera maniacale e che si rivelano indifferenti alle pallottole.
Dopo un cruento scontro gli "Zombie Dog", come vengono definiti dagli agenti speciali, vengono messi in fuga, non senza pesanti perdite da parte del gruppo STARS. Per evitare di essere sorpresi dai lupi nottetempo, i sopravvissuti del gruppo si rifugiano all'interno di una grande villa, ma è proprio lì che il vero orrore avrà inizio...

DI CHE SEGNO SEI?
Ai giocatori, verrà data la possibilità di scegliere tra due dei personaggi appartenenti all'A Team, è questo il nome dato, non senza una certa malizia, al gruppo di soccorso: Chris Redfield e Jil Valentine, il primo è un maschio esperto in tattiche di guerra e pilota di elicotteri, la seconda è di sesso femminile, metà francese e metà giapponese, ed esperta in esplosivi. Sarà proprio con uno di questi due personaggi che si dovranno affrontare ragni giganti, enormi serpenti e zombie di svariata foggia e potenza. A seconda del personaggio selezionato lo scenario del gioco avrà uno sviluppo differente. Sarà inoltre possibile incontrare altri personaggi durante il gioco, da Barry Batton, specialista in armi da fuoco a Rebecca Chambers, una diciottenne appartenente al B Team al suo primo incarico per conto dello STARS, esperta in chimica. Chiaramente questi personaggi serviranno per risolvere gli enigmi che verranno, via via, presentati dall'avventura. L'ambientazione e lo scenario del gioco si prestano a rappresentazioni raccapriccianti come non mai. Infatti, nel più classico stile George Romero (l'autore del primo film sugli zombie "La Notte dei Morti Viventi"), il giocatore potrà spappolare la testa dei nemici senza nemmeno doversi preoccupare di sporcarsi il vestito. L'aspetto cruento del gioco ha già creato qualche perplessità, soprattutto in Germania (il paese, a quanto pare, più puritano d'Europa) che più di una volta ha già bloccato giochi troppo violenti, trasfomando il rosso del sangue in un più "innocuo" verde, che dovrebbe indicare il liquido che scorre nelle vene degli alieni.
Le similitudini con *Alone in the Dark*, come dicevamo in apertura, sono molte, come avrà già capito chiunque abbia giocato al titolo Infogrames, ma Bio Hazard promette di essere decisamente molto più violento. Sarà un bene o un male?

• Nicolasan

Il primo *Alone in the Dark* si rifaceva alle creature che popolavano i racconti e gli incubi di H.P. Lovecraft.

Nella seconda puntata della serie Carnaby doveva vedersela con il fantasma di un pericoloso pirata.

DALLA FRANCIA CON TERRORE

Alone in the Dark è stato il primo titolo che ha utilizzato una tecnica di rappresentazione delle ambientazioni di gioco che si basava su inquadrature particolari, che mostravano l'ambiente in cui il personaggio controllato dal giocatore si muoveva in maniera molto realistica. Ora la saga di *AitD* è giunta alla sua terza puntata, e ha, mano a mano, perso una delle caratteristiche che ne avevano, senza dubbio, decretato il successo. L'ambientazione horror. Nel secondo e terzo episodio, il protagonista Carnby (nel primo gioco esisteva anche una sua controparte femminile sparita nei due seguiti), doveva sempre combattere contro zombie e non morti, ma il fascino della prima puntata, che attingeva a piene mani dalla letteratura di Lovecraft, è rimasto ineguagliato. Forse anche perché, il geniale autore del primo *Alone in the Dark*, Frédéric Raynal, lasciò la Infogrames dopo aver realizzato il gioco originale.

Time Gate è l'ultima fatica dell'Infogrames che sfrutta l'engine che ha reso famosa la saga di *AitD*.

Alone in the Dark 3 si rifaceva alle leggende indiane e ai villaggi fantasma del vecchio West.

La telecamera che gestisce il replay non è ancora definitiva, ma il resto del gioco è ormai pronto.

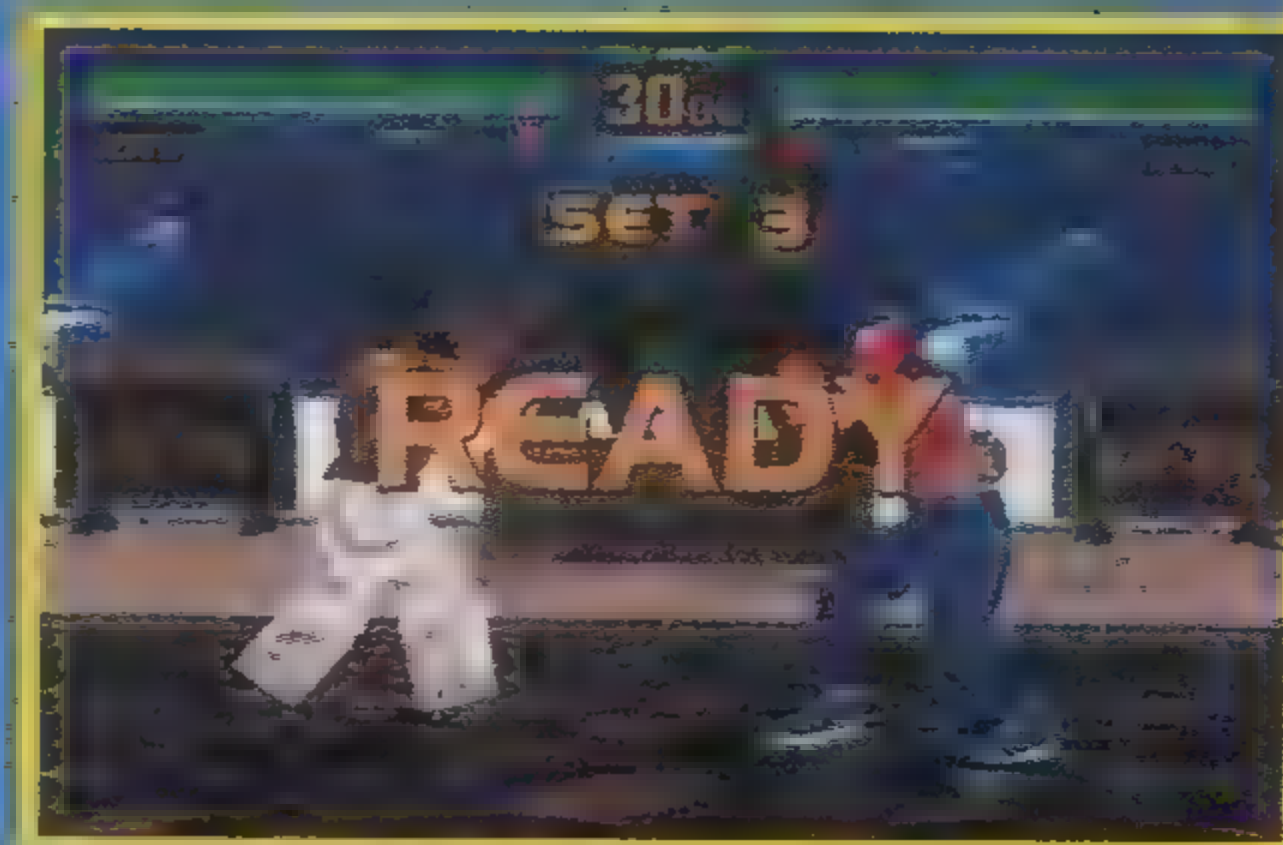
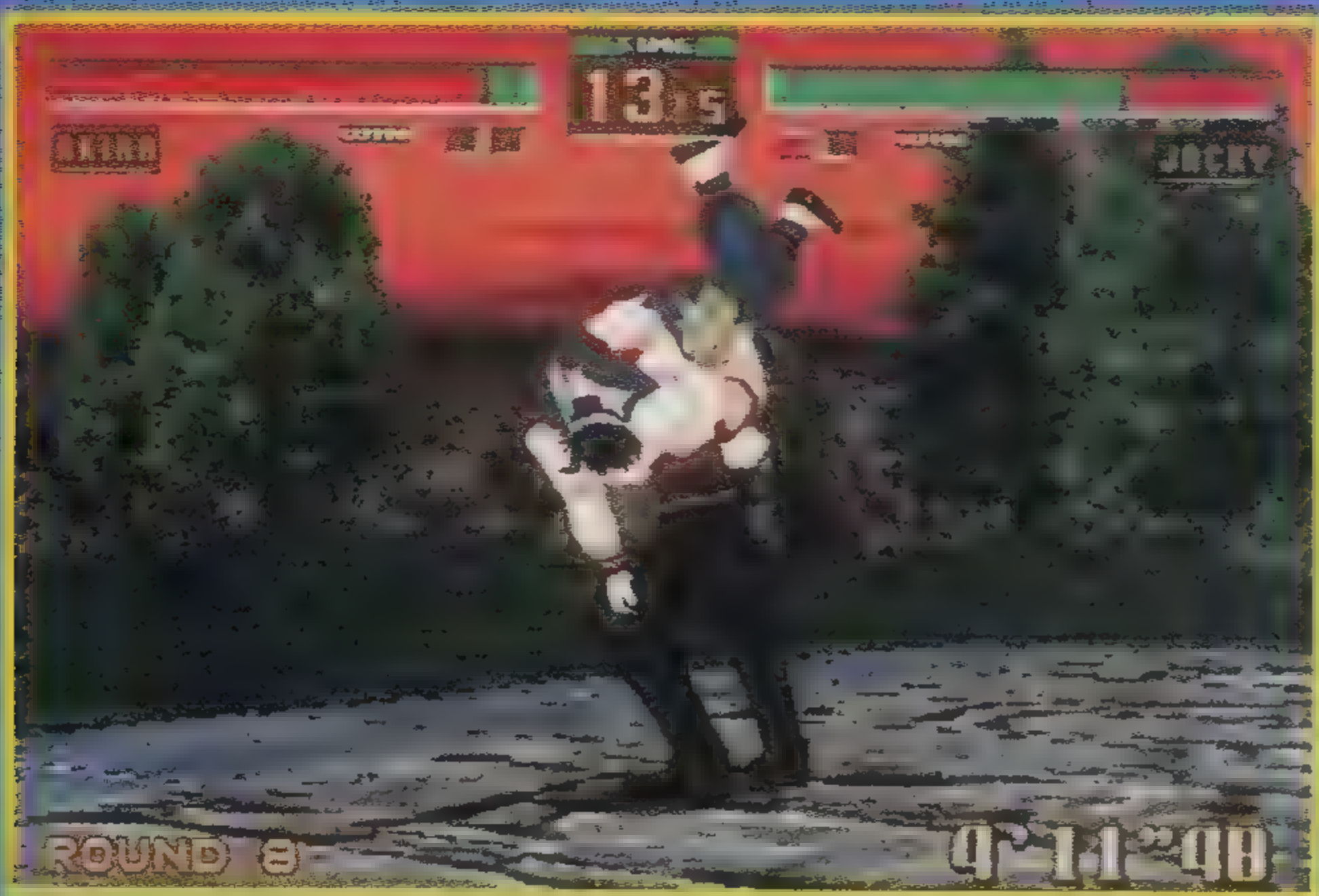
I fondali non hanno perso molto nel passaggio dalla potente scheda del coin-op al Saturn.

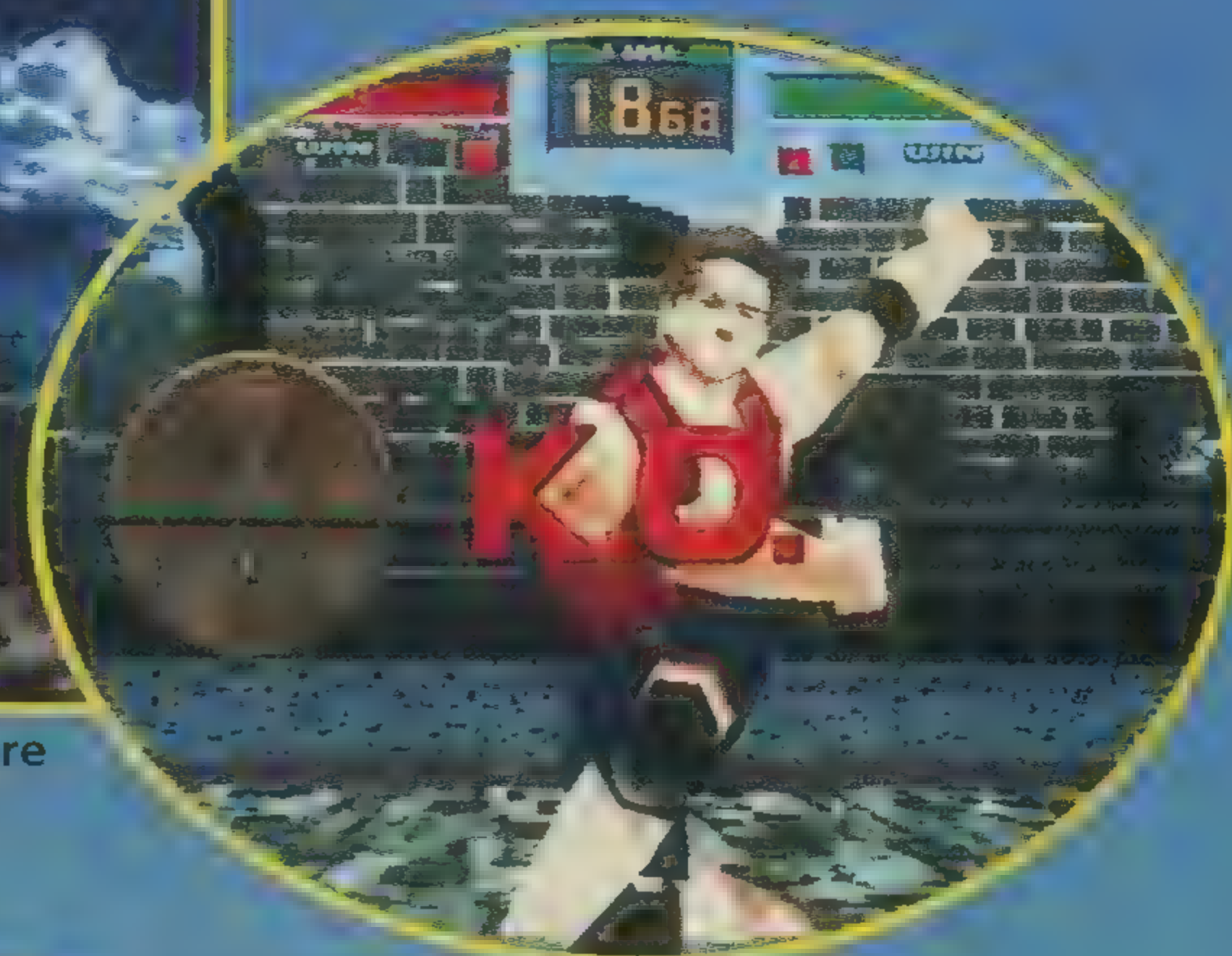
SOGNO

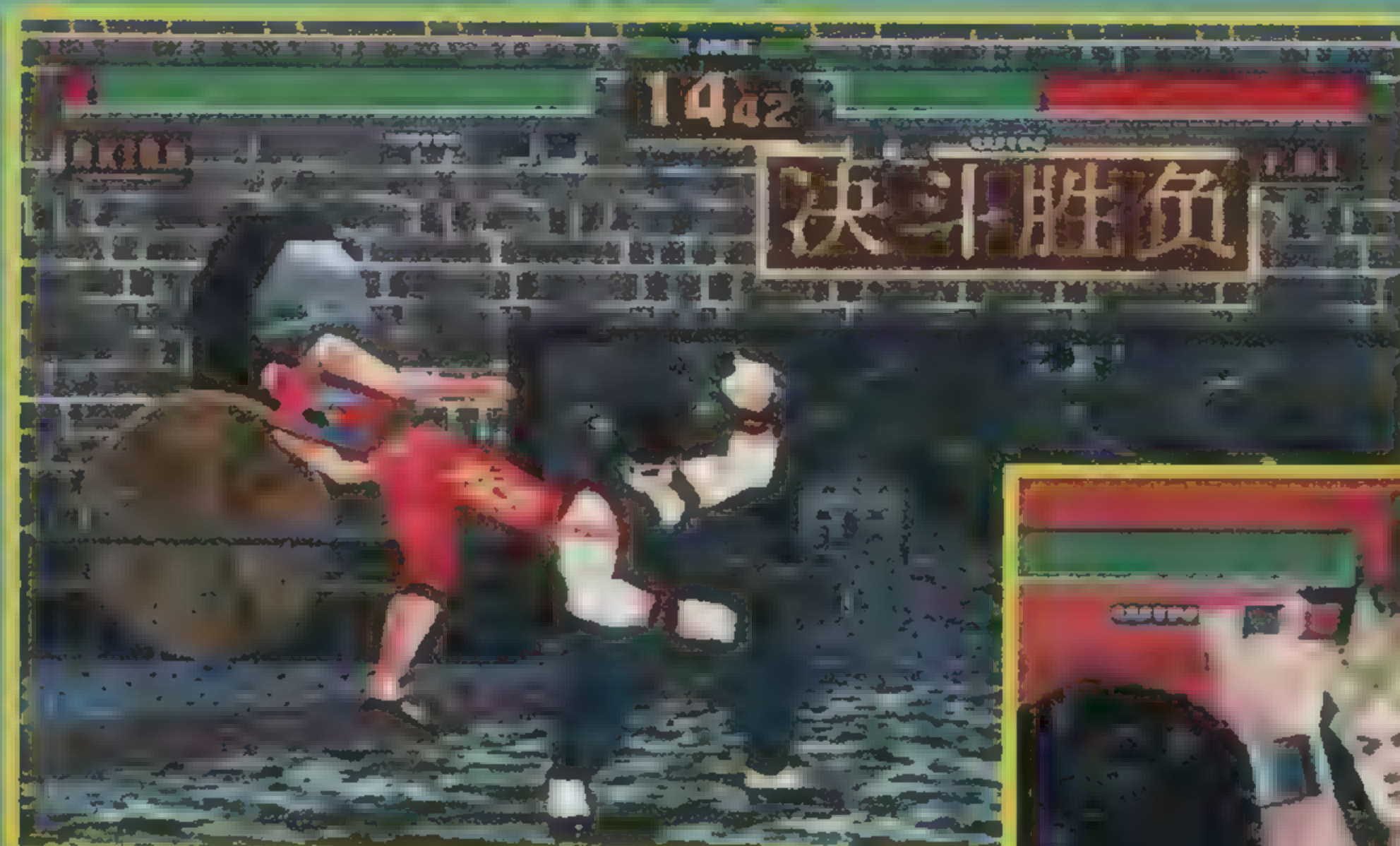
Il sogno potrebbe avverarsi tra poco. La Sega sta per pubblicare quasi contemporaneamente per Saturn le conversioni di tre dei suoi titoli di punta. Di *Sega Rally* abbiamo parlato il mese scorso, questo mese tocca a *Virtua-Cop* e *Virtua Fighter 2*.

La Sega continua nella sua politica di supporto del Saturn tramite le conversioni dei suoi migliori coin-op. La grande S è sempre stata molto attiva nella realizzazione di software per le sue console. Non è un caso, infatti, che ogni mese esca almeno un gioco realizzato dalla stessa casa produttrice del Saturn. Purtroppo, non sempre si tratta di produzioni all'altez-

Quando sono in primo piano gli sprite sono grossi e dettagliati.

In questa versione sono state inserite anche le barre dell'energia e il tempo, segno che ormai siamo vicini al prodotto finito.

In tutti i nuovi giochi poligonali privi di fireball e colpi "impossibili" le prese svolgono un ruolo molto importante.

Tutti gli amanti del coin-op dovrebbero poter trovare in questa conversione tutto ciò che cercano.

VIRTUALE

za della macchina (vedi *Hang-On GP'95* e *F1 Live Information*) ma, in questo caso, si tratta di titoli troppo importanti: non si ammettono errori. *Sega Rally*, *Virtua-Cop* e *Virtua Fighter 2* devono per forza rispettare le promesse e soddisfare gli utenti del 32 bit Sega, a costo di posticiparne ulteriormente l'uscita. Altrimenti si rischia una migrazione di massa in direzione di altre piattaforme, addirittura verso l'Ultra 64 della Nintendo. Per fortuna sembra che la fase di conversione stia procedendo nel migliore dei modi e, se tutto andrà bene, il Saturn aumenterà certamente le vendite riconquistando parte dello svantaggio. Non ci resta che sederci in poltrona e aspettare ulteriori sviluppi nella speranza di non rimanere delusi.

LOTTA VIRTUALE

Virtua Fighter (*Remix* e non) è uno dei titoli di maggior successo per Saturn. In pratica sta al Saturn come *Sonic* sta al MegaDrive, è la prima mascotte della nuova generazione di macchine a 32 bit. Più del 90% dei possessori di Saturn possiede *Virtua Fighter*, quindi la Sega non poteva non tentare di convertire il seguito, e, se farà in tempo, i neo-utenti potrebbero passare un felice Natale videoludico.
Come ogni mese, la Sega ha distribuito alla stampa giapponese le ultime immagini di *Virtua Fighter 2* che mostrano una versione ormai completa al 70% e praticamente finita per quanto riguarda l'aspetto grafico. Tutti i personaggi e tutti i

Jeffry sta subendo una ginocchiata da parte della bella Sarah. Tutte le mosse sono state riprodotte molto fedelmente.

Le texture che ricoprono i poligoni sono molto colorate e dettagliate.

Nel modo a due giocatori è sicuramente più facile rimanere in vita.

Ecco i due protagonisti del gioco. Nel seguito potrete trovare anche una Virtua-Cop donna che completa il gruppo di agenti della Virtua-Police.

Se si colpiscono gli ostaggi si perde un prezioso punto vita.

Quando le frecce rosse raggiungono quelle gialle i cattivi sparano.

fondali sono giunti all'ultimo stadio di programmazione, sono ancora da realizzare solo alcuni dettagli, come la telecamera che gestisce le immagini del replay. Ovviamente per i programmatori la difficoltà maggiore è stata riprodurre la stessa velocità del coin-op originale, hanno dovuto ricorrere a vari stratagemmi e hanno riscritto il programma più volte. Ora sembra che le cose procedano a gonfie vele e Virtua Fighter 2 potrebbe rivelarsi un titolo superiore a qualsiasi altra cosa ci sia in circolazione.
Di *Virtua Fighter 2* avevamo brevemente parlato anche nello speciale dedicato all'AM Show del mese scorso. Tuttavia, i personaggi sono molto cambiati rispetto a quelli visti alla fiera e sono stati decisamente migliorati. A quel tempo le proporzioni dei combattenti erano molto diverse da quelle del coin-op, ora, invece, le proporzioni del corpo sono state migliorate anche se non sono ancora identiche a quelle della versione per sala giochi. Anche le dimensioni dei personaggi rispetto ai fondali sono cambiate. Questi problemi sono causati anche dalla diversità dei televisori rispetto ai display dei coin-op. Sotto questo punto di vista il personaggio più difficile da disegnare è stato Dural, mentre il più difficile da programmare è stato Jeffrey, per via delle grosse dimensioni del suo corpo.
La versione Saturn di *Virtua Fighter 2* proporrà 3 differenti modalità di gioco. L'"Arcade Mode" è identico al gioco originale, ovvero bisogna cimentarsi in un torneo sfidando i vari avversari con il proprio personaggio preferito. Il "VS Mode" è la solita modalità pensata per giocare in due con tutte le caratteristiche classiche per sfidare un combattente controllato dal secondo giocatore. Il "Watch Mode", invece, è discretamente originale per un picchiaduro e permette di osservare il computer mentre sfida sé stesso, cercando di scoprire le tecniche giuste per sconfiggere i vari personaggi.

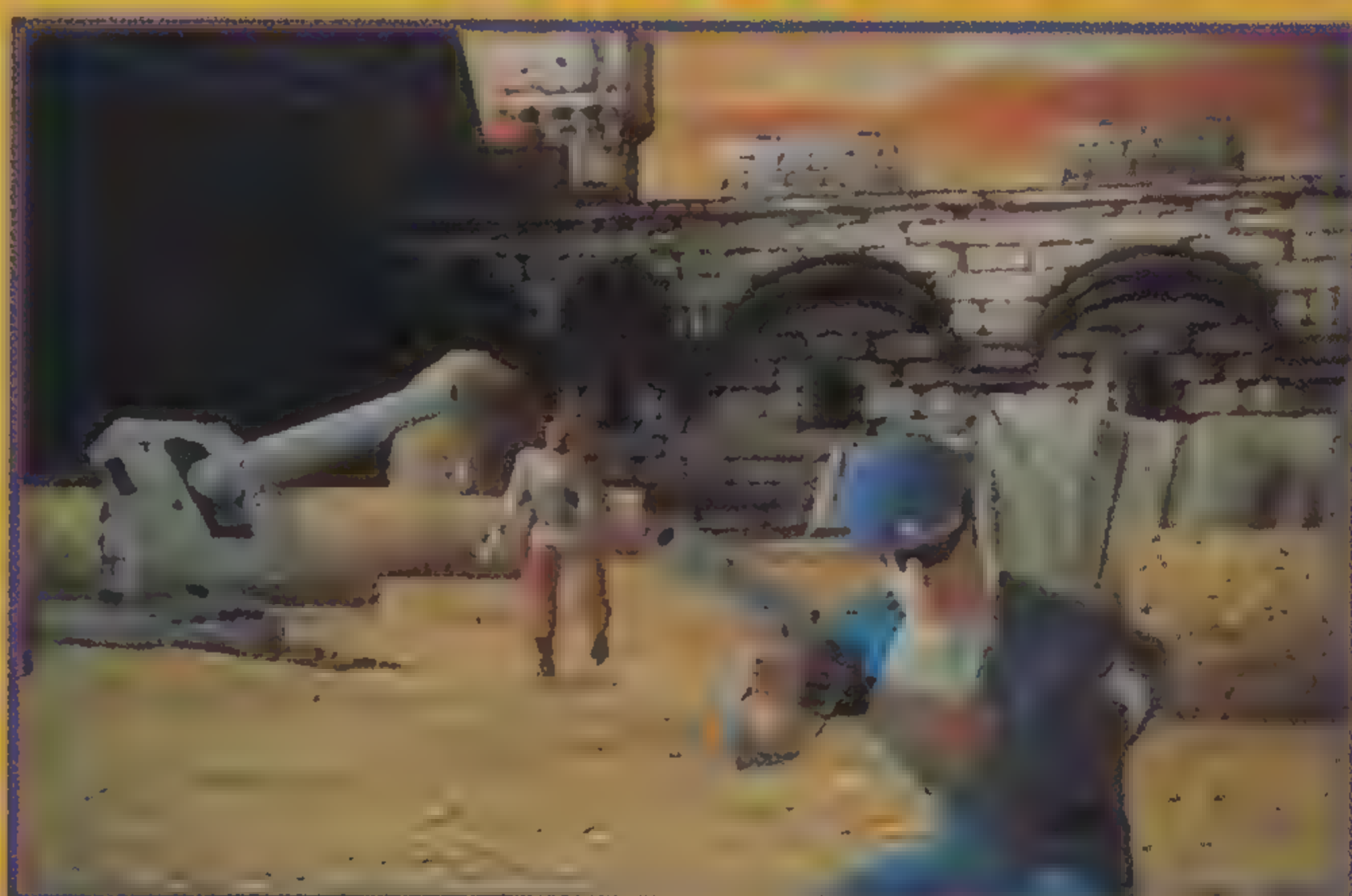
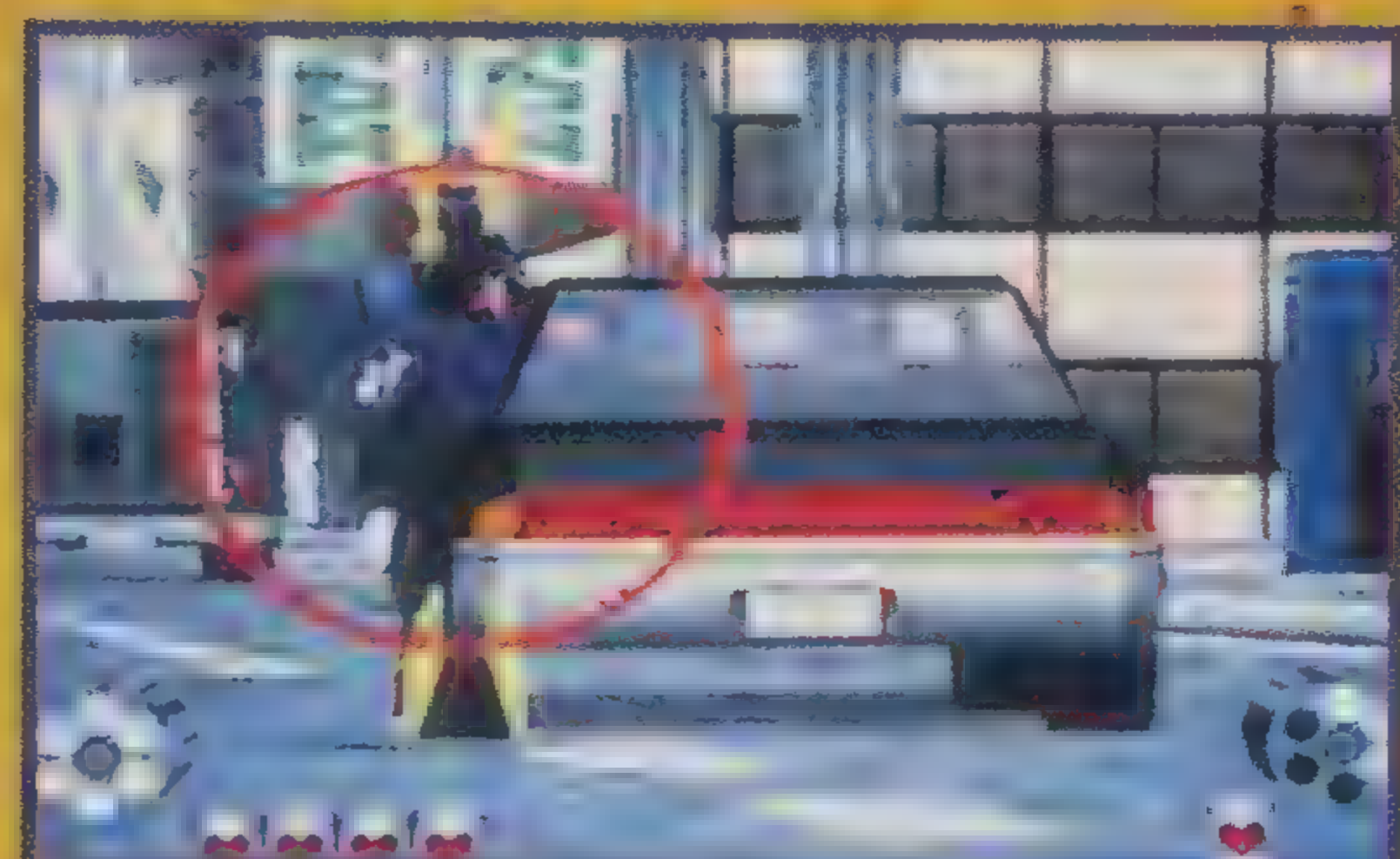
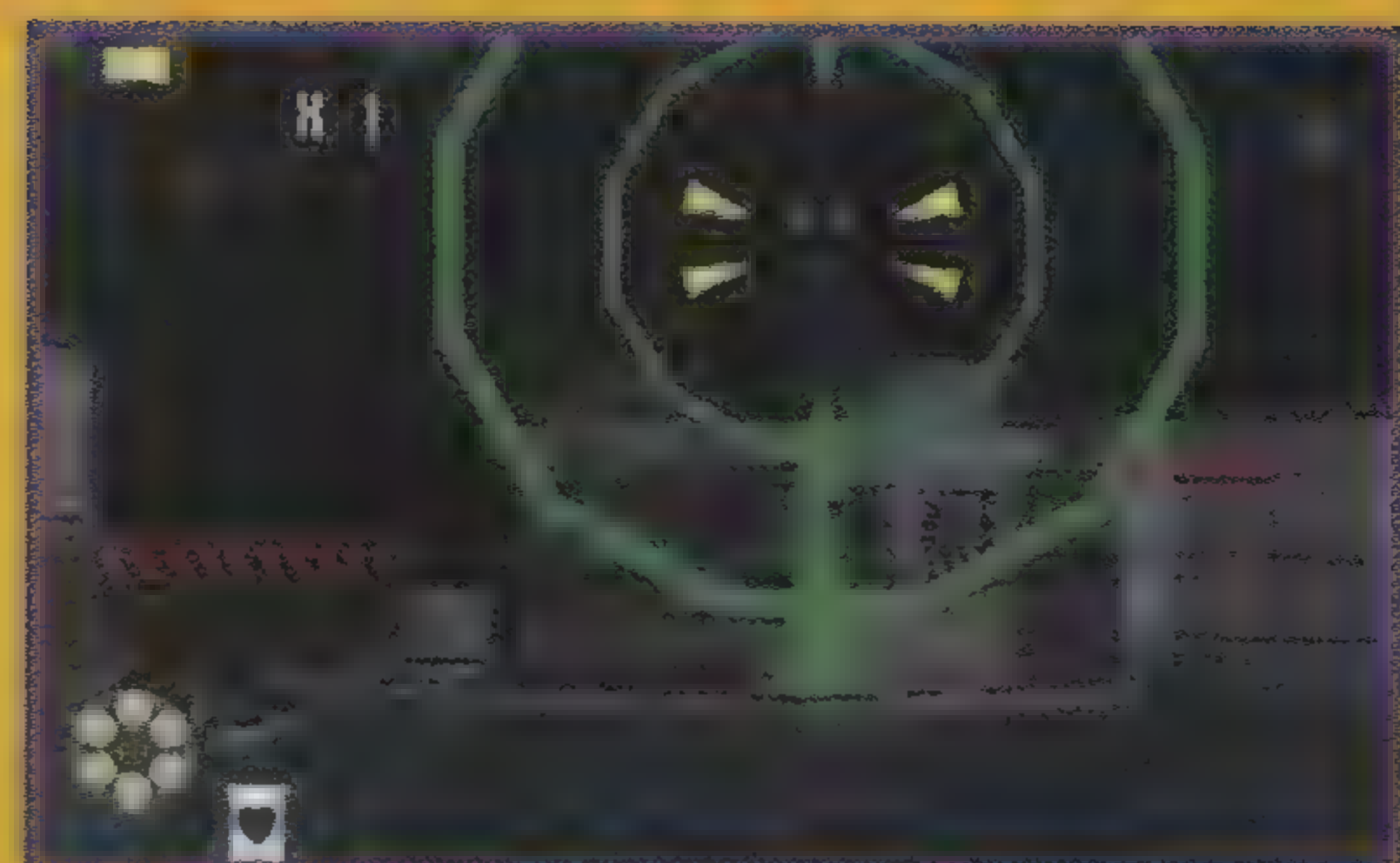
COPPA VIRTUALE

Le immagini che potete ammirare in queste pagine si riferiscono a una versione di *Virtua-Cop* per Saturn completa all'80%. Di solito una conversione viene giudicata in base al confronto con il coin-op relativo e non in base alla bellezza effettiva del gioco. Quindi, per questa volta ci limiteremo a dire che sulla macchina

Benché *Virtua-Cop* non sia un titolo particolarmente complesso, la conversione è assolutamente fedele.

Se si colpisce le finestre il vetro si riduce in mille pezzi.

GUERRA TERMONUCLEARE GLOBALE

Visto che la lotta per il dominio del mercato delle console da casa tra Saturn e PlayStation è direttamente riconducibile alla guerra nel settore coin-op tra Sega e Namco, è interessante ribadire quali siano i diretti concorrenti di *Virtua-Cop* e *Virtua Fighter 2*. Nelle sale giochi giapponesi sono infatti già in circolazione *Time Crisis*, *Soul Edge* e *Tekken 2*, tutti targati Namco. Gli ultimi due, ovviamente, contendono con *Virtua Fighter 2* per il titolo di miglior picchiaduro poligonale, mentre il primo ormai dovrà scontrarsi con *Virtua-Cop 2*. Ricordiamo, per chi fosse stato disattento e si fosse dimenticato di comprare il numero di novembre di GP, che *Soul Edge* è un picchiaduro a incontri, arricchito da bellissimi fondali, dove i combattenti possono far uso di mani piedi e armi tipiche del periodo medioevale giapponese, mentre *Time Crisis* è uno sparatutto in soggettiva dalla grafica molto curata, arricchito da un elemento interessante: un pedale che, se premuto, permette di nascondersi per ripararsi dai colpi sparati dai nemici.

a 32 bit della Sega arriverà una versione dello sparatutto originale, fedele al 100%, ed eviteremo di puntualizzare che in realtà questo implica anche la riproduzione di tutti i difetti dello stesso. Comunque sia, i programmatori e i designer sono riusciti a mantenere tutti i dettagli e lo stesso impatto grafico, in pratica si è cercato di realizzare una copia perfetta.

Combattere sulla muraglia cinese è molto spettacolare.

Le differenze sono rappresentate dal nuovo "Training Mode", che permette ai giocatori di esercitarsi un po', prima di gettarsi a capofitto nella giungla urbana che fa da sfondo al gioco, e da alcune brevi animazioni, ammirabili tra un livello e l'altro. Quest'ultime sono state inserite per chiarire i collegamenti fra i tre stage e narrare lo sviluppo della storia, molto più importante in un gioco per console che non in un arcade.
Il principale problema per i programmatori è stato inserire lo stesso identico numero di nemici. Nelle prime versioni incomplete, infatti, questo causava un notevole rallentamento dell'azione. Ora, comunque, sembra che abbiano risolto il problema e quelli della Sega promettono che *Virtua-Cop* per Saturn non solo sembrerà uguale al coin-op, ma si muoverà anche alla stessa velocità.
Un altro problema per i designer è stato il minor numero di poligoni gestibili dal Saturn rispetto alle schede da sala giochi. Per rimediare, i programmatori hanno usato un trucchetto che sembra abbia funzionato egregiamente: hanno effettivamente semplificato le costruzioni poligonali, ma hanno modificato le texture per far apparire meno evidenti le defezioni. Nel complesso *Virtua-Cop* non ha sofferto le limitazioni delle Saturn e la conversione è attualmente ottima.
Il CD-ROM verrà venduto insieme a una pistola, simile a quella del coin-op, anche se questo significherà pagare un po' di più per averlo, considerando anche l'assoluta mancanza di altri titoli del genere. In definitiva, la versione di *Virtua-Cop* per Saturn probabilmente sarà un successo, esattamente come lo è stato il coin-op, ma è indubbio che questo non sia un titolo molto longevo. Speriamo che i programmatori aggiungano all'ultimo momento qualche altra novità...

• Nicolasan

CONSIGLI PER LE

Dal 19 novembre sulle reti Fininvest, TMC e Video Music, gli spot pubblicitari della Play Station hanno iniziato a "passare" con frequenza quotidiana. Cerchiamo di vedere come è stata organizzata la campagna che promette di essere il maggiore investimento televisivo, in campo videoludico, degli ultimi anni.

L'investimento della Sony Electronic Publishing Italy supererà i due miliardi di lire, ed è una cifra di tutto rispetto se si pensa che verrà spesa per degli spot televisivi "solo" per spingere una piccola console. In totale, in tutta Europa, la spesa che si sobbarcherà la Sony si aggirerà intorno ai 50 miliardi di lire complessivi. Il che non è poco, anche considerando che è il più grande lancio pubblicitario effettuato dalla Sony dai tempi del walkman. Gli spot pubblicitari che vedremo sugli schermi italiani sono di diversi tipi e cambiano sia per quanto riguarda la lunghezza che i contenuti, si va da uno spot di 40 secondi, di cui parliamo separatamente in queste pagine, a due diversi di 30 secondi, denominati Warning Signs e Arcade, fino ad arrivare agli ultimi tre, chiamati Mask, di dieci secondi l'uno. In ognuno di questi passaggi, saranno presenti immagini di gioco (i giochi scelti sono 7 tra quelli presenti sul mercato).
Come abbiamo già detto nell'introduzione, la campagna avrà inizio il 19 novembre e durerà fino al 23 dicembre, e la Sony Electronic Publishing (Italy) ha scelto di comparire sulle reti Fininvest (Canale 5, Italia 1 e Rete 4) e sulle reti di proprietà di Cecchi Gori (TMC e Video Music). I passaggi sono stati previsti a ridosso di programmi di grande richiamo (Striscia la Notizia, Mai Dire Gol, Scherzi a Parte) partendo dal presupposto che, essendo quelli in esempio programmi giovani, hanno lo stesso target tipo della PSX, e quindi il riscontro dovrebbe essere più che soddisfaciente.
Il tema del target merita un discorso a parte, poiché sembra che a tutt'oggi si sia attestato su due fasce distinte. La prima si riferisce ai giovani dai 12 anni fino ai 16, mentre la seconda parte dai 20, con picchi che raggiungono gli ultra trentenni. Le pubblicità che verranno trasmesse saranno una riedizione di quelle che appariranno sugli schermi di tutta Europa. Questo è stato fatto per mantenere una certa uniformità per quanto riguarda l'immagine della Sony Entertainment sul vecchio continente. La società che si è presa cura dell'ideazione e stata la Simons Palmer mentre la realizzazione degli spot è stata curata dalla Ogilvy and Mather, il doppiatore che ha prestato la voce per lo spot è O. Baldini, già protagonista vocale di altre famose pubblicità. Quando leggerete queste pagine, molto probabilmente avrete già avuto occasione di vedere

LA FORZA DEI NUMERI

Come già detto, alcuni dei passaggi televisivi degli spot Play Station saranno accompagnati da spezzoni di immagini tratte direttamente dal software disponibile per il gioiellino di casa Sony. Naturalmente, alcuni dei 7 titoli che godranno della fama televisiva saranno più presenti di altri. Abbiamo voluto curiosare tra i 540 spot pubblicitari che verranno trasmessi dal 19 novembre a Natale per avere un'idea del gioco più "pubblicizzato".

Titolo	% di presenza
Tekken	29,1
Ridge Racer	23,8
Toh Shin Den	16,2
Destruction Derby	7,9
War Hawk	7,8
Wipe Out	7,6
Extreme Games	7,6

Toh Shin Den

Tekken

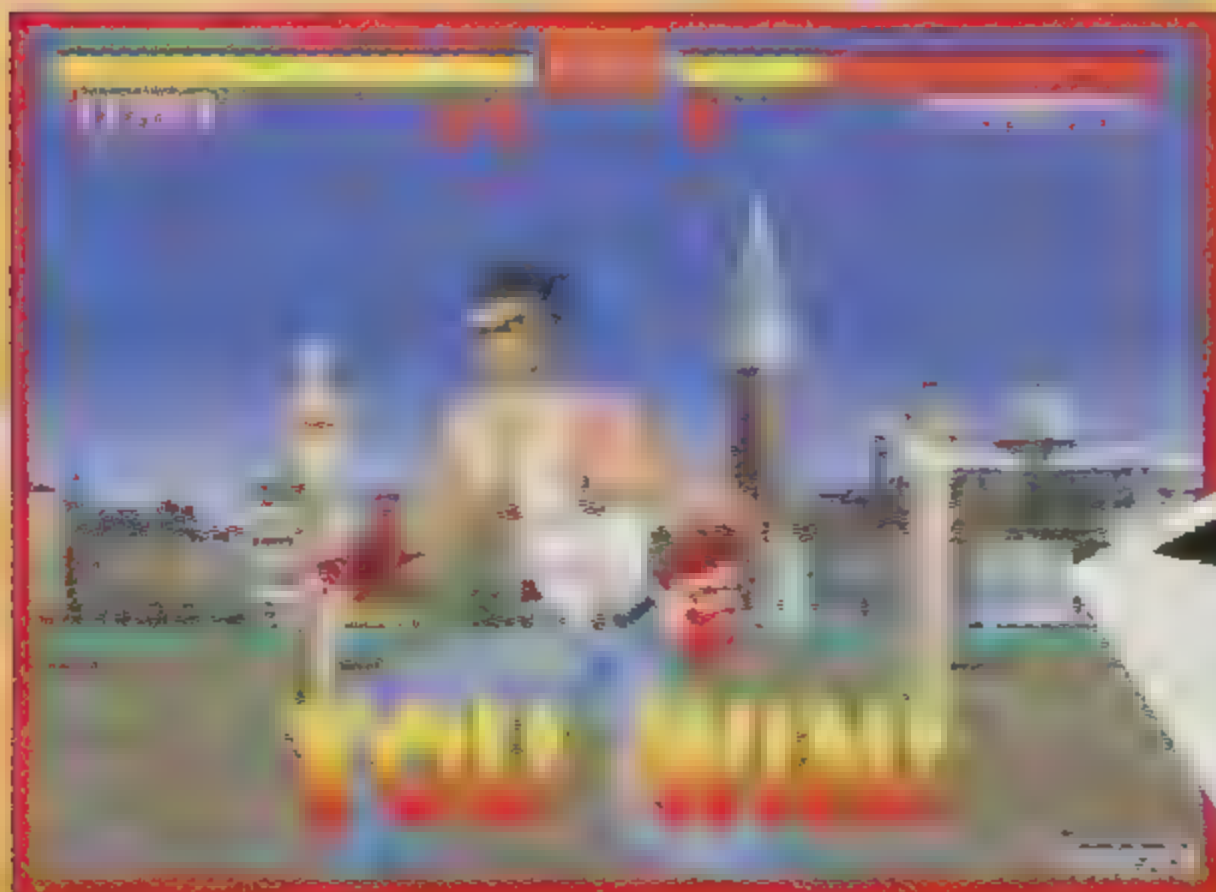
Destruction Derby

COMPERE

S.A.P.S

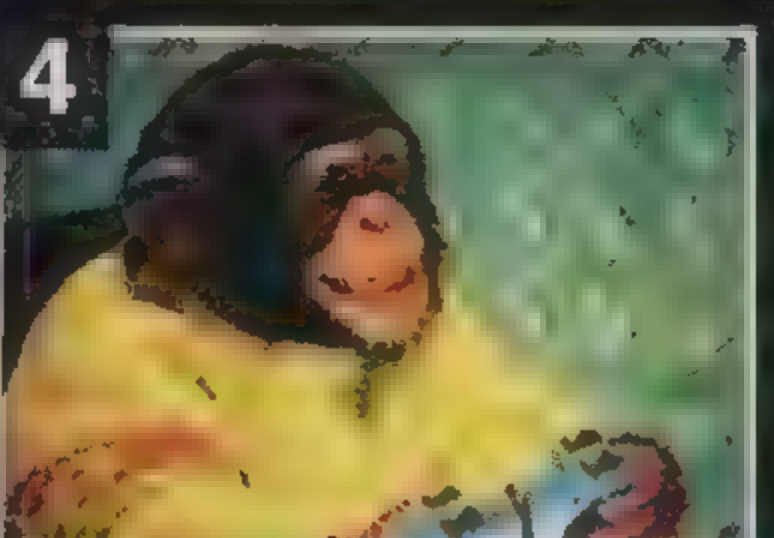
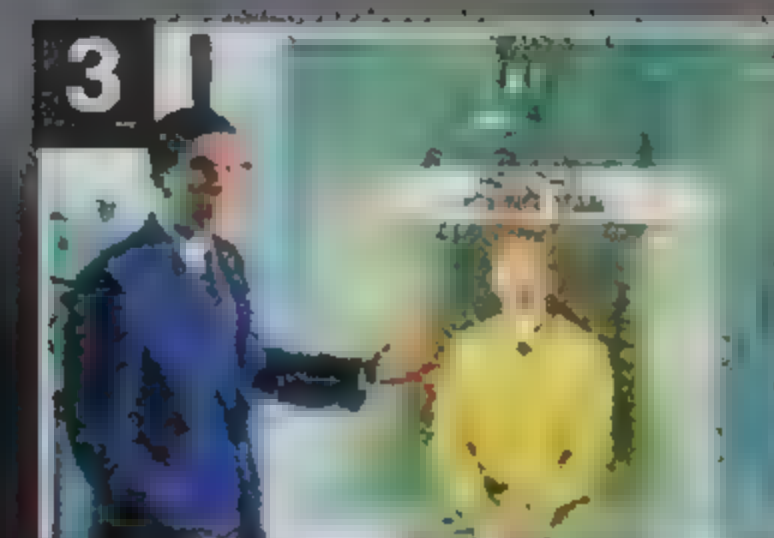
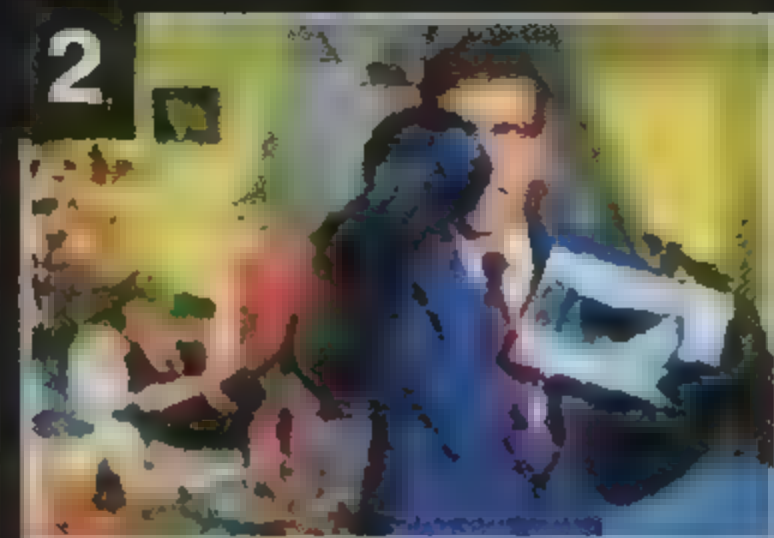
SOCIETY AGAINST PLAYSTATION

gli spot della Play Station, e vi sarete sicuramente fatti una vostra personale idea. La nostra, anche se è sempre suscettibile a una eventuale smentita, è che forse non si adatta pianamente all'idea che ci si è fatti in Italia riguardo ai videogiochi; già se ne parla male dovunque, era il caso di farlo anche tramite uno spot?
Speriamo che questo esempio di pubblicità che si prende in giro, parlando di effetti negativi che in realtà non esistono (il "Nobody's Perfect" del Maggiolone Volkswagen insegna) venga intesa nel verso giusto dagli spettatori. In fondo è una realtà, la Play Station logora, ma solo chi non ce l'ha.

• Random

Destruction Derby, ha già venduto più di cinquantamila unità solo nel Regno Unito, il rapporto è di 1 macchina 1 gioco.

Extreme Games avrà solo il 7,6% del totale dei passaggi pubblicitari.

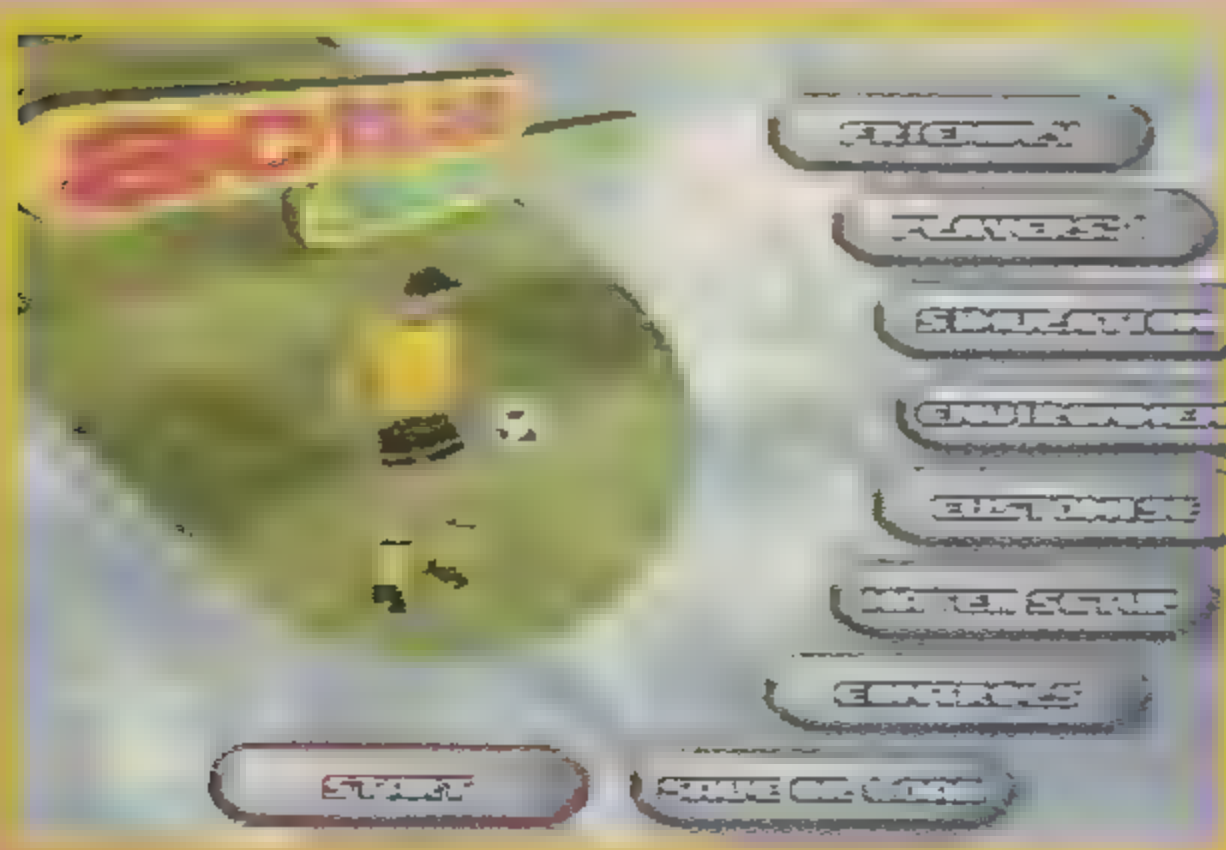
PROD. NO.
SCENE
Spot introduzione SPAS (Società Anti Play Station)
TAKE
1/5
TIME
40 secondi
DATE 19 novembre 1995
DIRECTOR Olgilvy and Mather
PRODUCED BY Sony Electronic Publishing

1 2 3 4 5

Lo spot più lungo della campagna durerà 40 secondi e passerà in TV soprattutto nei primi periodi di programmazione, presenterà una storia abbastanza originale, nella quale una fantomatica associazione americana denominata SASP (Società Anti Play Station) metterà in guardia dalla pericolosità della macchina della Sony. Le immagini di gioco che verranno presentate durante lo spot saranno quelle di *Ridge Racer*.

LO SPORT ACTUALE

Prima dell'inizio della gara le squadre s'incontrano nel centro del campo prima di andare inizio alla pugna.

La Gremlin è una società produttrice di software che in passato ha allietato i possessori di console con titoli di un certo spessore. In vista dell'arrivo delle nuove super macchine aveva abbandonato, momentaneamente, il campo. Ora, con la nuova serie sportiva supportata dal suffisso Actua, torna prepotentemente alla ribalta!

Nella sezione dedicata alle prove troverete la recensione di *Loaded*, il primo dei titoli targati Gremlin che ha raggiunto il nostro paese, e dandogli un'occhiata vi renderete subito conto dell'impegno con il quale la Gremlin ha intenzione di appoggiare le nuove console. Oltre al frenetico sparatutto di cui sopra, il prossimo mese dovrebbero vedere la luce altri due titoli di tutto rispetto. In quest'ultimo caso si tratta di simulazioni sportive, una nuova collana che va ad aggiungersi alle molte di genere sportivo presenti sul mercato, che vengono identificate dalla sigla Actua (che riprende il termine inglese "Actually", che possiamo liberamente tradurre con la parola italiana "Veramente"). È facile immaginare l'impatto che possa

Le opzioni di gioco sono numerose e in grado soddisfare chiunque.

La visuale da dietro le spalle è spettacolare, ma difficile da gestire.

L'IMPERATORE COSTANTINO

Se siete dei fan sfegatati delle gesta di Costantino Rocca, il miglior golfista italiano in circolazione, allora non dovreste lasciarvi sfuggire il secondo titolo della serie Actua della Gremlin. *Actua Golf* ripropone il classico canovaccio che i giochi di golf hanno sempre utilizzato fin dalla loro prima apparizione sulle macchine da casa. Numerosi percorsi, la possibilità di utilizzare tutti i ferri, e i "legni", del mestiere e quella di giocare in più persone. Non chietedemi come sarà realizzato graficamente, potrei stancarmi di doverlo ripetere.

In basso a destra, nello schermo di gioco, è presente un utilissimo radar. Fondamentale per il gioco a terra.

Le regole dello "sport più bello del mondo" sono tutte presenti, dalle ammonizioni al fuorigioco.

PER UN PUGNO DI POLIGONI

L'era dei poligoni in sala giochi, è nata ai tempi di *Hard Drivin'*. Da allora le cose sono cambiate, e parecchio. Le nuove super console sembrano poligono-dipendenti. Per ogni genere fin'ora conosciuto, picchiaduro, guida, sportivo, GdR, esiste un titolo che sfrutti i poligoni. Quali sono i migliori giochi di calcio che, a tutt'oggi, utilizzano i poligoni, nel bene o nel male, per rappresentare il gioco più bello del mondo?

VIRTUA STRIKER (Coin Op)

Il titolo della Sega sta attulmente spopolando in sala giochi. Unisce una giocabilità più che buona a un impatto visivo che lascia a bocca aperta. Si parla già di un'eventuale conversione per Saturn e, visti i risultati (per ora statici) di *Virtua Fighter 2* e *Virtua Cop*, non promette altro che bene.

WINNING ELEVEN (Play Station)

Il primo titolo di calcio uscito per Play Station. La Konami ha realizzato un prodotto più che discreto, con calciatori di grandi dimensioni che, se proprio non richiamavano alla mente il fisico asciutto dei calciatori, risultavano ottimamente animati. 86% su GP 42.

FIFA '96N (Play Station - Staurn - PC CDRom)

La nuova fatica dell'Electronic Arts sfruttera in pieno la grafica a poligoni per regalare agli affezionati dalla serie FIFA un'esperienza senza precedenti. Il gioco dovrebbe trovarsi nei negozi in versione PSX per Natale.

avere un titolo come *Actua Soccer*, partendo da questo presupposto.
Non stupisce certamente l'impostazione grafica data dalla Gremlin (Poligoni? Non l'avrei mai detto!), ma a differenza di *Winning Eleven*, della Konami, un altro titolo calcistico recensito a suo tempo sulle nostre pagine, *Actua Soccer* sembra più diretto a soddisfare il gusto tipicamente europeo. Gli sprite sono ben disegnati e generalmente più piccoli rispetto al titolo della Konami, inoltre le squadre presentate sono compagini nazionali, con tanto di nomi originali dei giocatori e commento in diretta. Per cui non stupitevi se prima di scoccare un tiro giocando con gli azzurri, sentirete gridare dal telecronista il nome di Signori o Casiraghi.
Nella versione che abbiamo potuto provare (non era definitiva al 100%) le animazioni dei calciatori sono risultate più che fluide e la velocità di gioco decisamente adeguata. L'unico problema che può essere preso in considerazione è dato dalle diverse inquadrature con cui può essere mostrata l'azione di gioco che, spesso e volentieri, confondono i giocatori più che dare loro una mano, ma a questo inconveniente si può ovviare scegliendo la visuale più congeniale e mantenendola per il resto della partita.
Actua Soccer, comunque, subisce qualche rallentamento nel corso delle azioni, sopratutto quando i giocatori entrano in scivolata, per rialzarsi impiegano degli anni! Per il resto la grafica è impressionante, il colpo d'occhio dato dallo stadio strapieno di tifosi è appagante già di per sé e le opzioni disponibili (amichevole, coppa, campionato diviso in tre gironi) promettono una longevità niente male. Per ora gustatevi le immagini, il mese prossimo la recensione completa.

• Random

Le inquadrature sono moltissime, alcune pratiche, dal punto di vista del gioco, altre meno. Tutte sono comunque, altamente spettacolari.

Le squadre disponibili sono 44, ognuna con caratteristiche diverse.

ACTION

SHOCK WAVE™

VIEWPOINT™

THEME PARK™

PlayStation

MADDEN NFL®

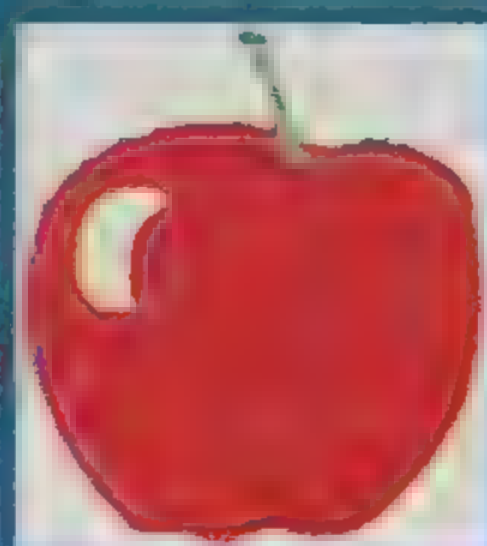
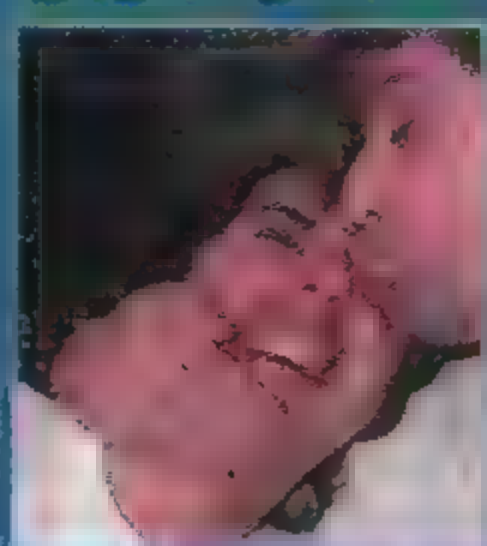
HI-OCTANE™

PGA TOUR® 96

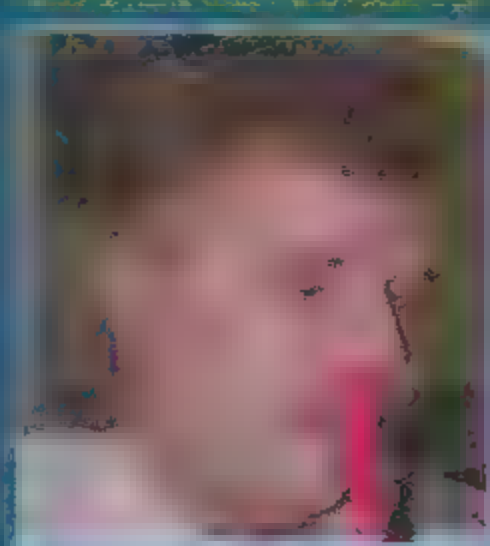
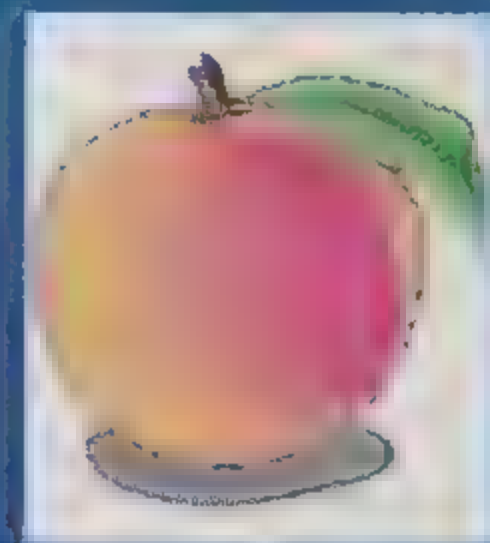
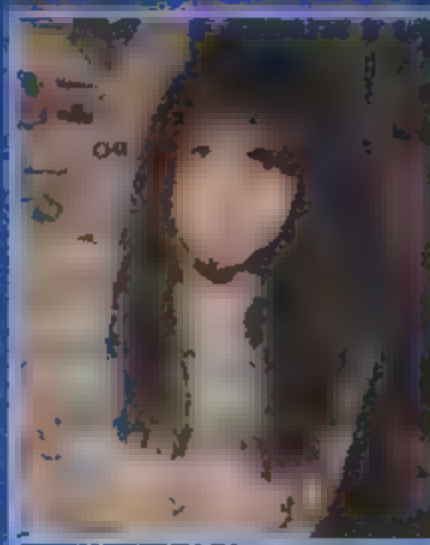
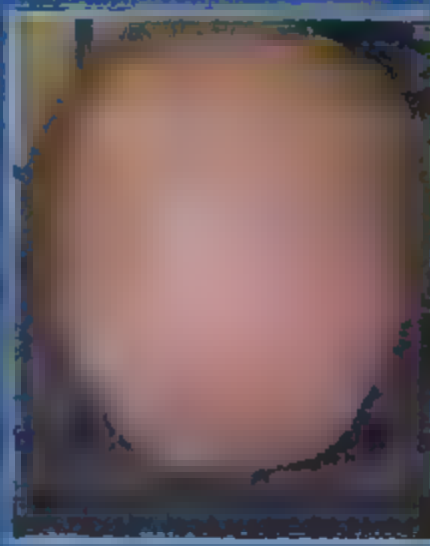
PROVE

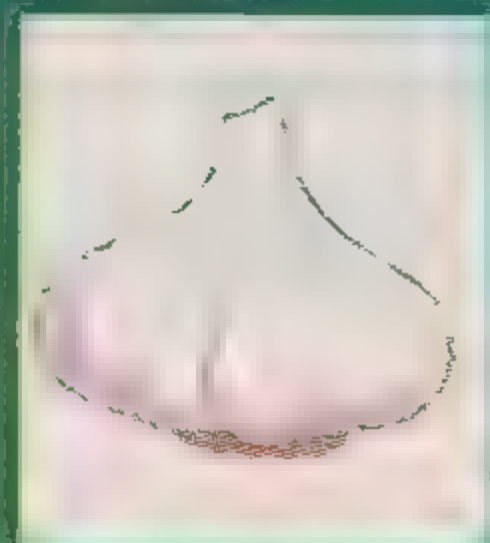
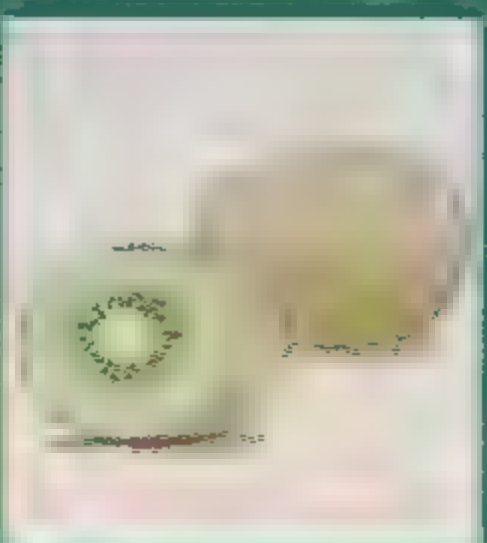
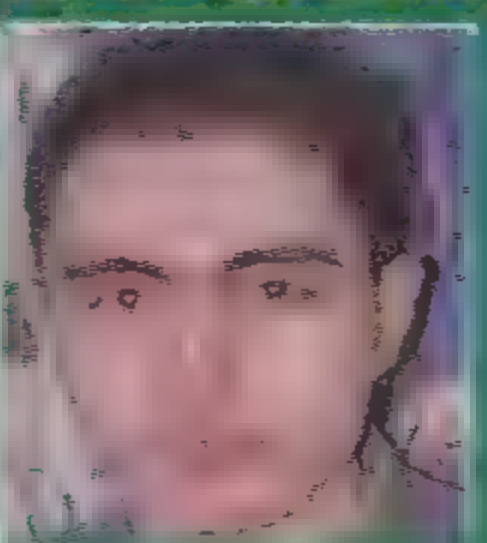
TUTTI FRUTTI...

La frutta e la verdura sono dei componenti essenziali per la vita di un sano redattore. Tutti hanno il loro vegetale preferito, anche perché un tempo li vendevano al mercato...

DUPONT

KRULL

AIR

RANDOM

TRUST

APECAR

SCARLET

PADDY

MADOC

SONOUNDURO

Casa: BIANCA

N°Giocatori: 500.000.000

Continua?: NO

Livelli di difficoltà: TROPPI

POWER GAME

No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perchè potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

VORDAK

PENTOTHAL

PRINCE

GEARLOOSE

ORWELL 2000

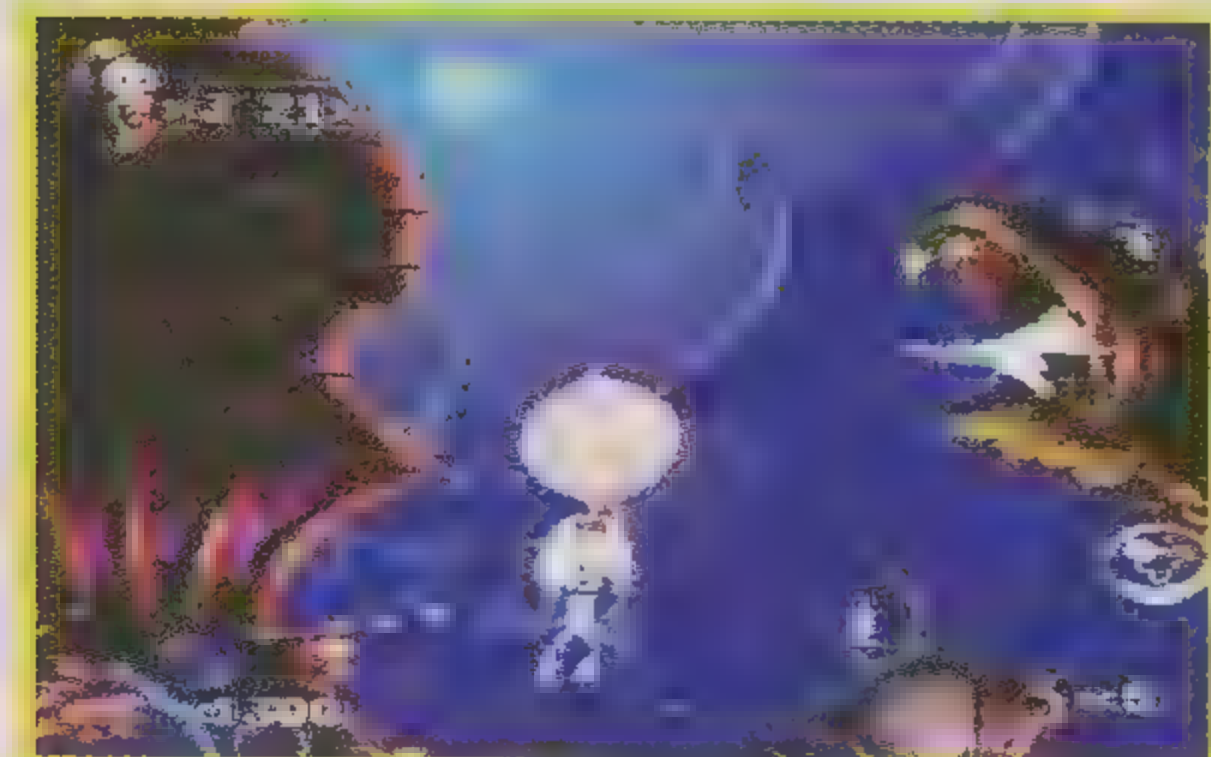
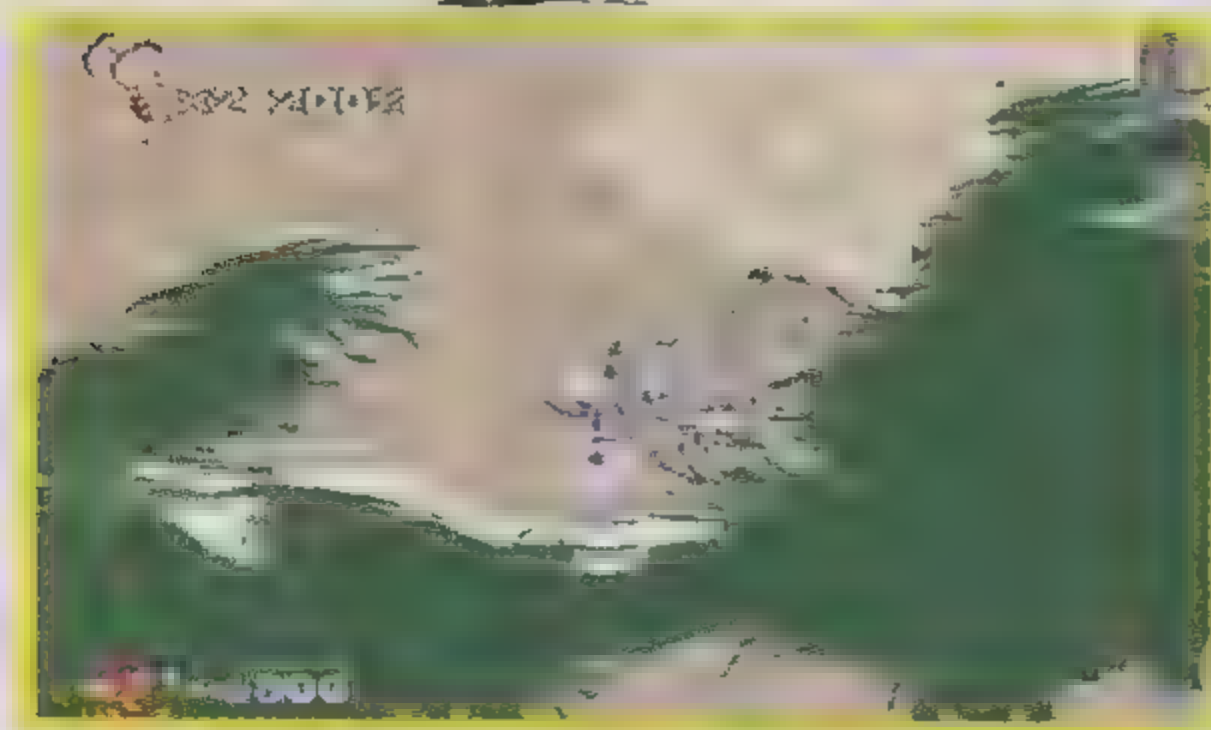
Casa: VIRGIN
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

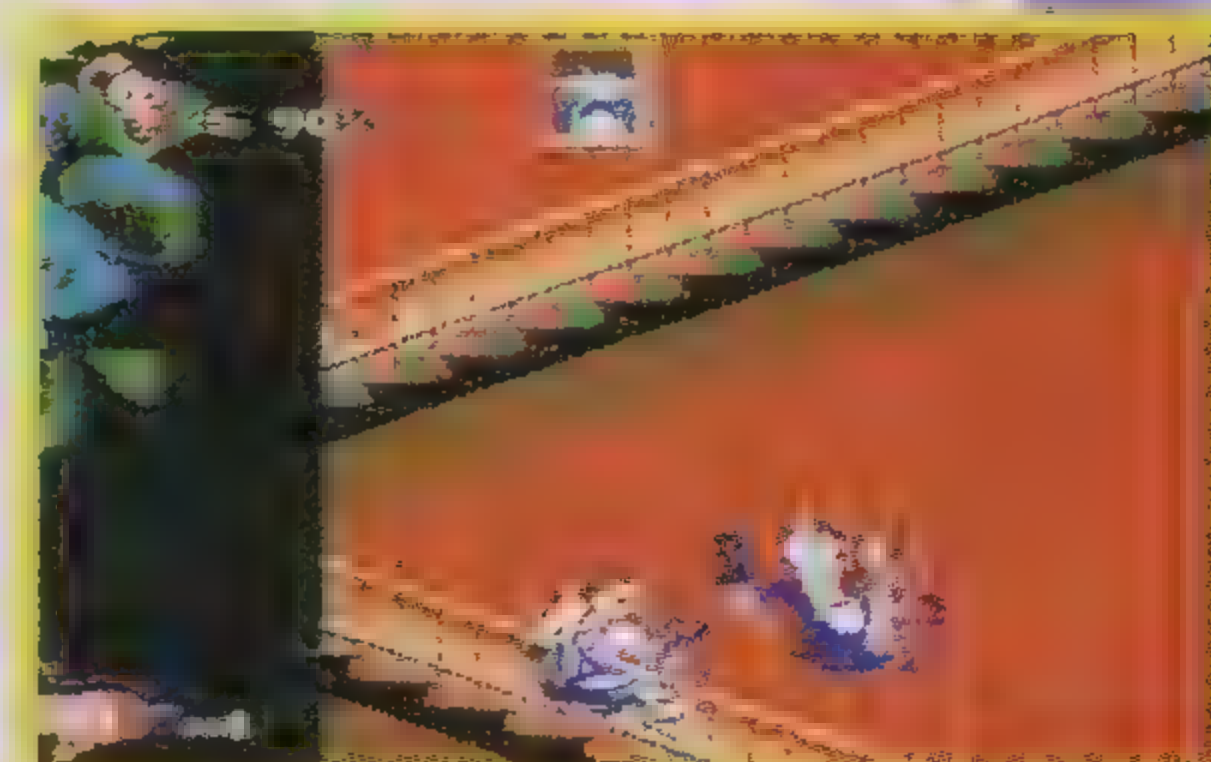
Come ha giustamente affermato qualche tempo fa il sempre perspicace Marco "Pentothal" Rana, questo è probabilmente il momento migliore per acquistare un 16 bit. La Nintendo, come sempre, si è rivelata un'astuta stratega, visto che con la pubblicazione di titoli di questo calibro, molti videogiocatori potrebbero aver rinunciato a passare a un 32 bit. Agli ottimi giochi pubblicati ultimamente (o di prossima uscita) dalla Nintendo stessa e dalla Square per SNES, si aggiunge, infatti, anche questo *EarthWorm Jim 2*, che dimostra ancora una volta che le idee originali non hanno bisogno di una dimensione aggiuntiva per poter essere messe in pratica o, almeno, non ancora. Questo doveroso riconoscimento ai vecchi 16 bit ci è nato spontaneo dopo numerose e piacevoli partite al secondo episodio della saga del ver-

Un gatto in cui è racchiusa l'essenza stessa della cattiveria. Sarà il personaggio al quale invierete il maggior numero di insulti visto che non perde occasione di farvi "scoppiare la testa".

SNES. Nessuno può negare che i maiali abbiano un peso più che discreto nel gioco.

Major Mucus

Lo schifosissimo Major Mucus è un insieme di materia verde e gelatinosa. Il suo livello è uno dei più particolari ma, malgrado questo, dovrete farlo esplodere.

SNES. Gonfiando la sua testa di verme Jim può ascendere fino alla meta.

SNES. Uno volta spinto il pallone aereostatico fino a Major Mucus, bisogna spararGli in modo che esplodendo distrugga anche il viscido nemico.

SNES. Occhio alla vecchia! Potrebbe costringervi a ricominciare da capo.

me di nome Jim che, tuttavia, dovrebbe presto raggiungere anche le nuove piattaforme. La cosa che più colpisce di questo sequel è la genialità, dettata dall'esperienza e dalla passione, con cui è stato curato ogni singolo aspetto del gioco, a partire dalla trama assolutamente classica e banale, in un voluto stridente contrasto con l'originalità generale: la Principessa What's Her Name è stata rapita dal malefico Psy Crow e il compito di Jim sarà vagare alla ricerca della sua amata. Evidentemente la somiglianza delle parole inglesi corvo (crow) e mucca (cow) deve aver ispirato i programmatori, visto che di mucche in questo gioco ce ne sono davvero tante e sicuramente più di quante sembri: al termine di ogni livello, infatti, un bel bovino vi gratifica con un "well done" e, inoltre, ci sono tre mucche che esistono ma non si vedono. Le mucche sono anche alla base di uno dei livelli, in "Udderly Abducted" bisogna sollevare di peso i simpatici ruminanti e portarli fino alle varie stalle per poter proseguire, ma non sarà facile come sembra perché oltre agli UFO che tentano di rubarle, alcune sono in realtà delle muc-bombe che bisogna disinnescare se non si vuole esplodere. Nel primissimo livello, invece, l'animale da sollevare e trasportare è il maiale che con il suo dolce peso può davvero fare miracoli; in più, si dovrà fare conoscenza con l'esserino verde che abita nello zaino di Jim: si chiama Snott e il suo aiuto sarà fondamentale. Ogni livello, tuttavia, presenta caratteristiche proprie che decretano l'impossibilità di classificare *EWJ2* come semplice gioco di piattaforme. In "Puppy Love" bisogna impedire che il diabolico Psy Crow uccida tutti i seicento cagnolini della cucciolata di Peter Puppy, utilizzando (in pefetto stile schiacciapensieri Game & Watch Nintendo) un grosso cuscino per far rimbalzare i piccolini fino a un posto più sicuro. In "The Flyin' King" ci si cimenta in uno sparatutto isometrico (in stile *Zaxxon* o *Viewpoint*) nel tentativo di

LE MUC-ARMI

In questo seguito è aumentato il numero delle armi a disposizione del nostro eroe che, tuttavia, potete utilizzare e trovare solo in determinati livelli, ovvero quelli più direttamente ricollegabili ai classici giochi di piattaforme.

Spara delle simpatiche [illegible] che [illegible] [illegible] con [illegible] il cielo.

La pistola base proviene direttamente dal precedente episodio e funziona esattamente come una normalissima mitragliatrice.

Invece di smanettare sul joypad per colpire tutti i vari avversari, è molto più facile raccogliere questa pistola che spara in tre direzioni.

Quest'arma spara dei missili a ricerca a forma di casa. in inglese, missile a ricerca=homing missile, casa=home.

Particolarmente utile nell'ultimo livello, quest'arma è quella con la maggiore potenza di fuoco, utile per spazzare via qualunque cosa vi ostacoli.

Funziona esattamente come una smart-bomb. Jim sfodera una pistola enorme che distrugge tutto quello che si trova su schermo.

SNES. La Larva è il mostro finale del secondo livello.

SNES. Fate scappare la lumachina se volete avere un po' di pace.

SNES. I poveri cuccioli di Peter rischiano di fare una brutta fine.

Uno dei personaggi più teneri dell'intero gioco è questa salamandra ceca delle caverne. Bisogna guidarla all'interno di un labirinto fatto di villi intestinali e respingenti da flipper.

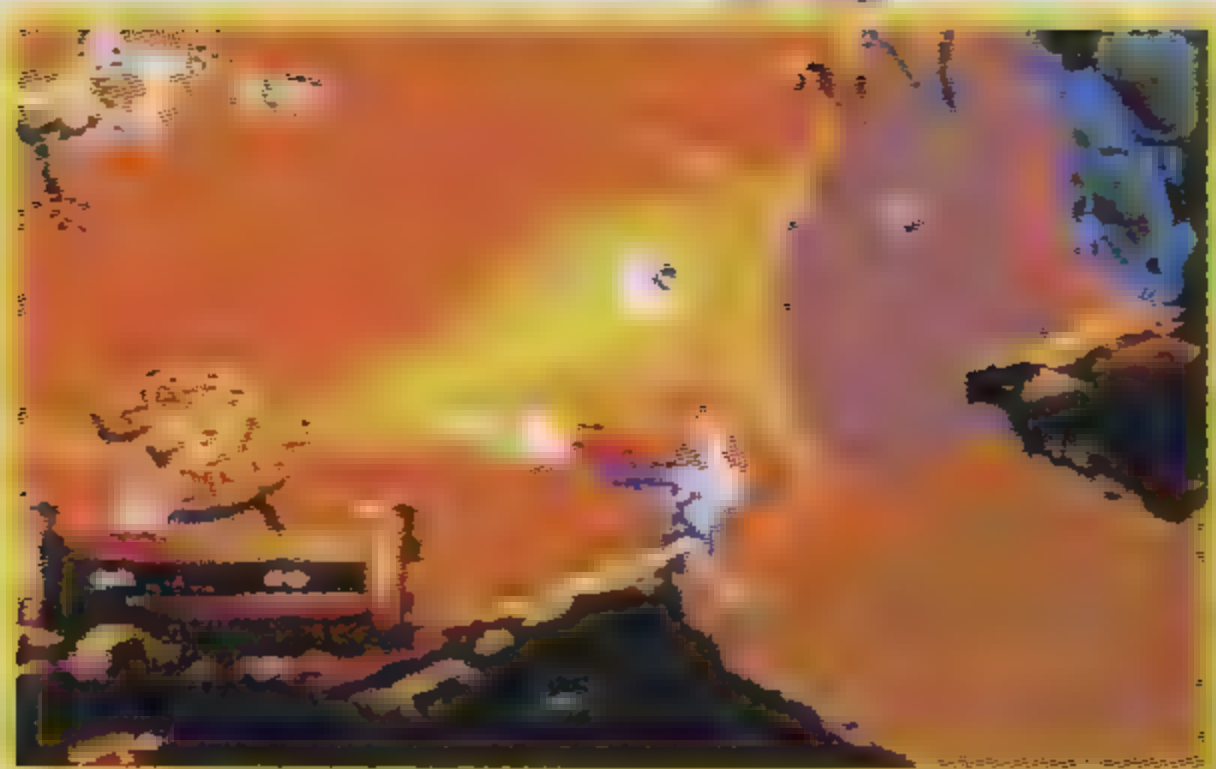
Se c'è un protagonista ci deve essere anche un antagonista. Psy-Crow è il nemico storico di Jim e vi attenderà per una corsa senza esclusioni di colpi al termine del gioco.

Questo enorme gattone accompagnato dal suo fedele pesce rosso carnivoro non rappresenta un reale problema. Basta usare la testa o, meglio, il maiale.

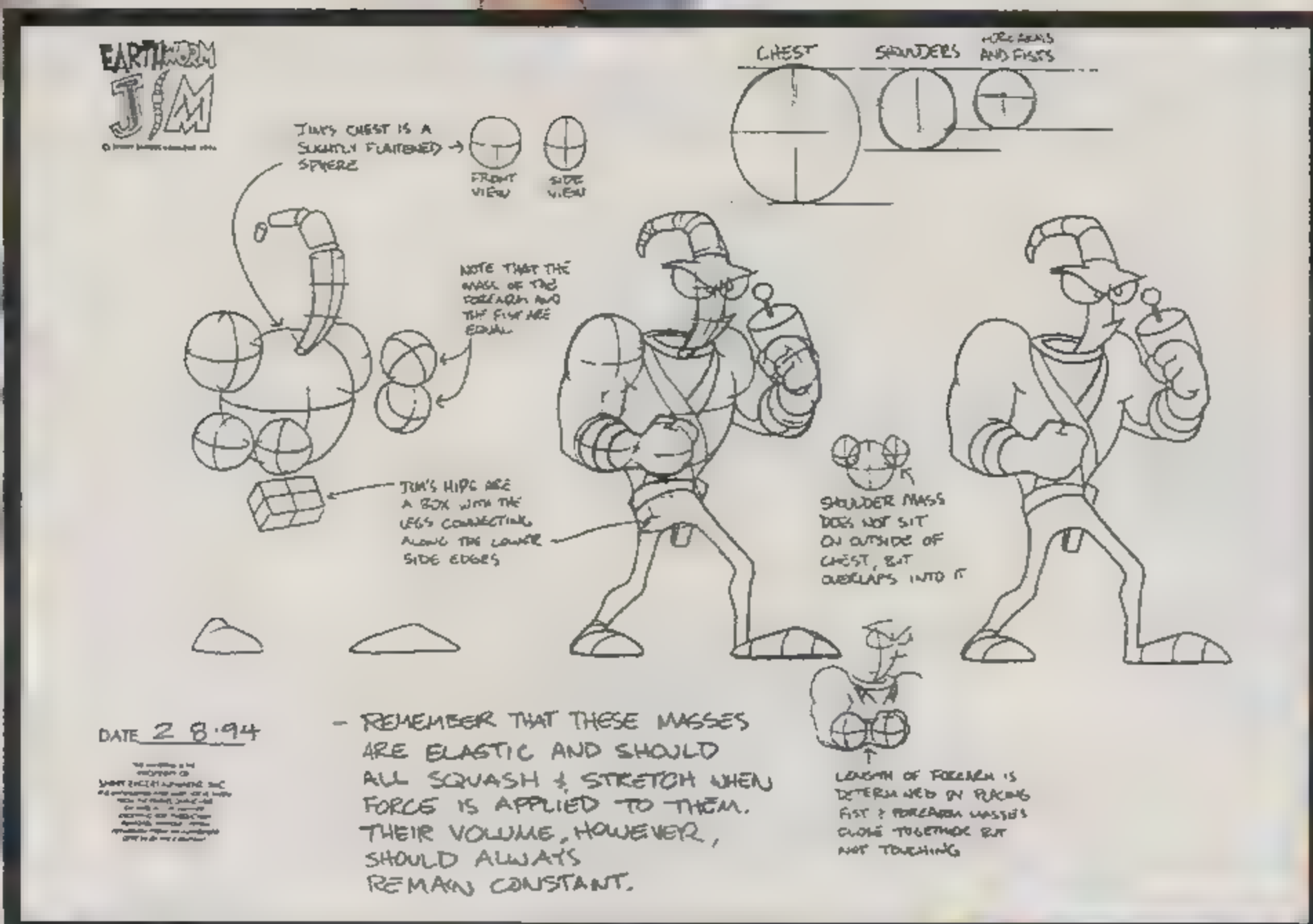
SNES. Alla fine dei livelli c'è una sequenza conclusiva. Ecco un esempio.

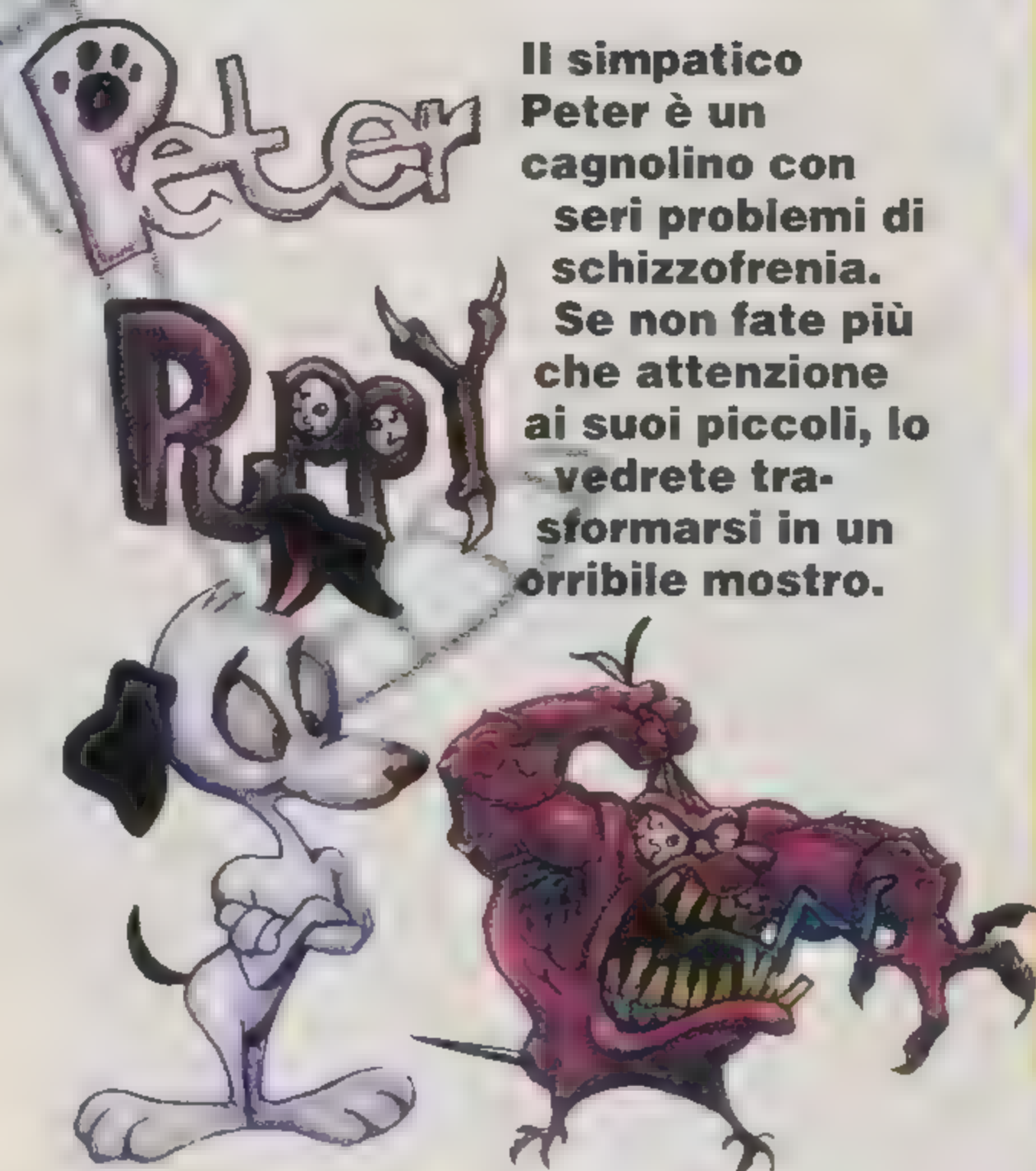
SNES. Questo è uno dei congegni che permette a Jim di gonfiarsi.

SNES. La gara di velocità con Psy-Crow rappresenta l'ultimo ostacolo prima della meta definitiva. In questo caso il corvaccio ha avuto la meglio sul nostro eroe.

SNES. Sparando alle uova si evita di rimanere ustionati dalla piastra calda.

MD. La riserva di maiali che vi rifornisce dei preziosi animali.

MD. Psy-Crow è in assoluto il nemico più malvagio del gioco.

trasportare dell'esplosivo fino al viscido Major Mucus; mentre in "Level Ate", bisogna correre a più non posso in un ambiente prettamente alimentare, scappando dagli attacchi di una saliera (per bloccare temporaneamente la saliera bisogna spaventare le lumache in modo che escano allo scoperto, mandandole incontro a una delle morti più cruente e dolorose che esistano).
Coronano questo vero e proprio omaggio alla follia, una colonna sonora di grande spessore, ricca di

DISEGNA IL TUO EARTHMUC JM

Se amate disegnare, e EarthWorm Jim è uno dei vostri personaggi preferiti, ecco a voi uno simpatico schema che mostra la costruzione del nostro amico verme. Se seguite le indicazioni, potrete facilmente disegnare Jim nella posizione che preferite creando, magari, un'intera animazione.

Il simpatico Peter è un cagnolino con seri problemi di schizzofrenia. Se non fate più che attenzione ai suoi piccoli, lo vedrete trasformarsi in un orribile mostro.

MD. Per guidare la salamandra bisogna utilizzare la solita tecnica: più si tiene premuto il pulsante più si sale.

EARTHWORM JIM 2

I programmatori della Shiny, e lo stesso Dave Perry, dimostrano con questo gioco di essere affezionati al loro personaggio e di non voler rovinare la sua immagine con un prodotto mediocre. *EarthWormJim 2* contiene tutto quello che dovrebbe avere un buon seguito per non apparire una semplice operazione commerciale. Lo spirito di base è rimasto lo stesso, ma sono stati aggiunti tantissimi elementi che migliorano la giocabilità e rendono questo sequel ancora più pazzo e divertente del suo predecessore. Inoltre, la profonda diversità di ogni livello elimina anche il più piccolo sospetto di monotonia, garantendo il completo coinvolgimento del giocatore, a cui viene richiesto un continuo adattamento alle varie situazioni di gioco. Unica pecca la scarsa longevità, in conseguenza di un livello di difficoltà inferiore rispetto al primo episodio. Tirando le somme, *Yoshi's Island* rimane ancora il miglior platform dell'anno per SNES, ma *EarthWorm Jim 2* lo segue con un distacco minimo.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ (9/10)

Frustrante quel tanto che basta per non permettere di arrivare alla fine alla prima partita. Per il resto, totalmente divertente e appagante

GRAFICA (8/10)

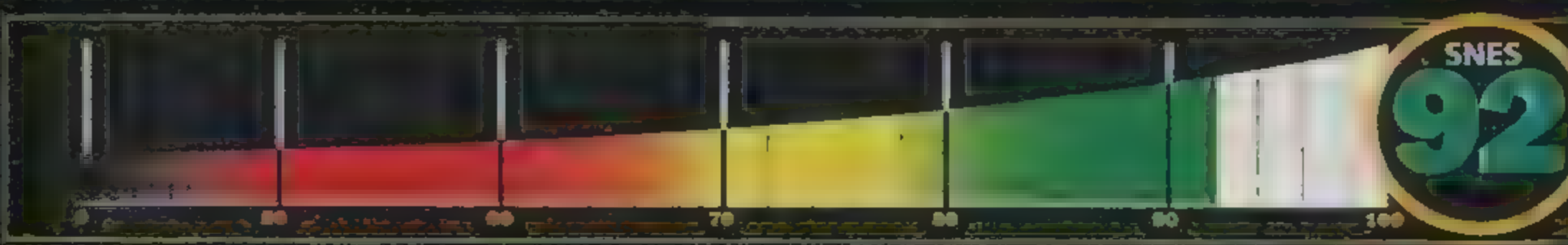
Non è a livello di DKC ma può combattere ad armi pari con quella di Yoshi's Island grazie alle ottime animazioni e ad alcuni tocchi di classe

SFIDA (7/10)

A livello facile si riesce a portarlo a termine in cinque o sei ore di gioco intenso. Quindi vi consiglio il livello "Normal"

SONORO (6/10)

Gli sprite e i fondali originali del famoso MegamanGli sprite e i fondali originali del famoso MegamanGli sprite e i fondali originali del famoso Megaman

SNES 92

SOTTO CONTROLLO

È tutta colpa sua se Jim ha dovuto nuovamente affrontare un'intera orda di avversari, e il malefico Psy-Crow. Come al solito, infatti, si è fatta rapire senza opporre resistenza.

MD. I respingenti vi buttano sulle pareti che tolgono energia.

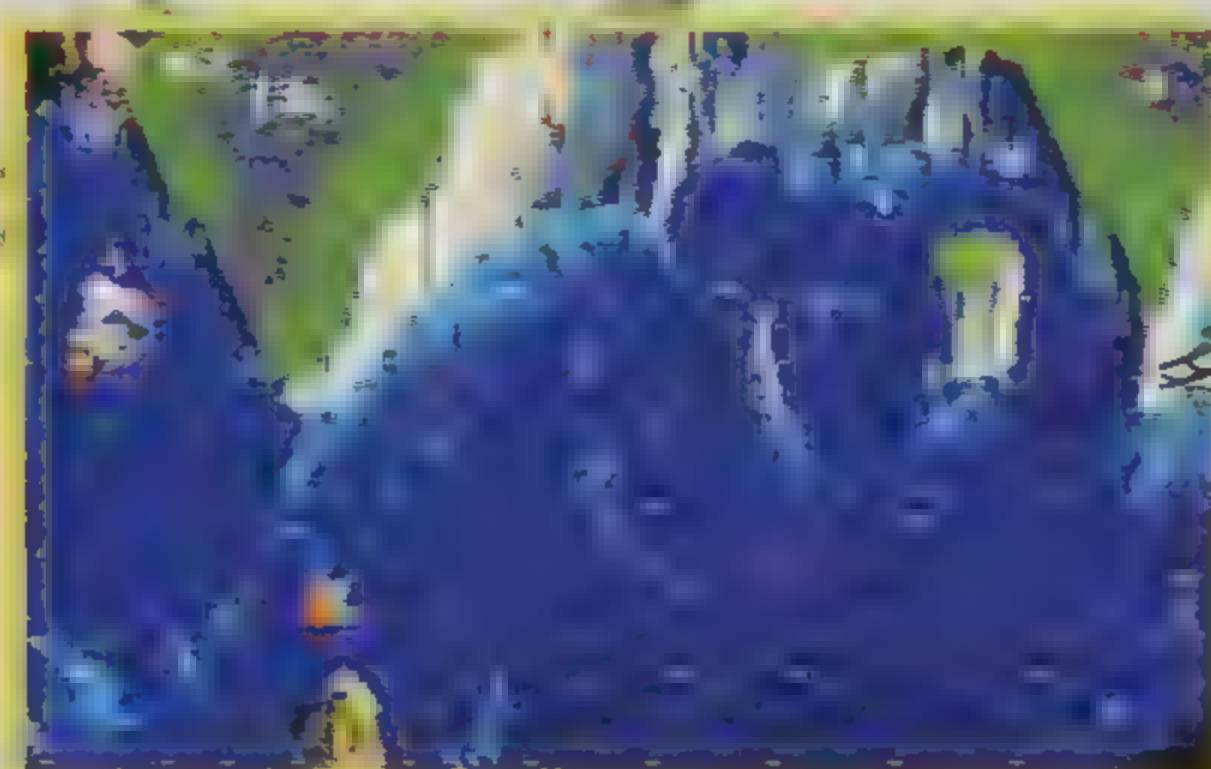
LA MUC-SERENATA SFORTUNATA

Tutto inizia quando la Principessa What's Her Name viene rapita da Psy-Crow mentre Jim le sta dedicando una romantica serenata.

...1 ...2 ...3 e 4

Snott

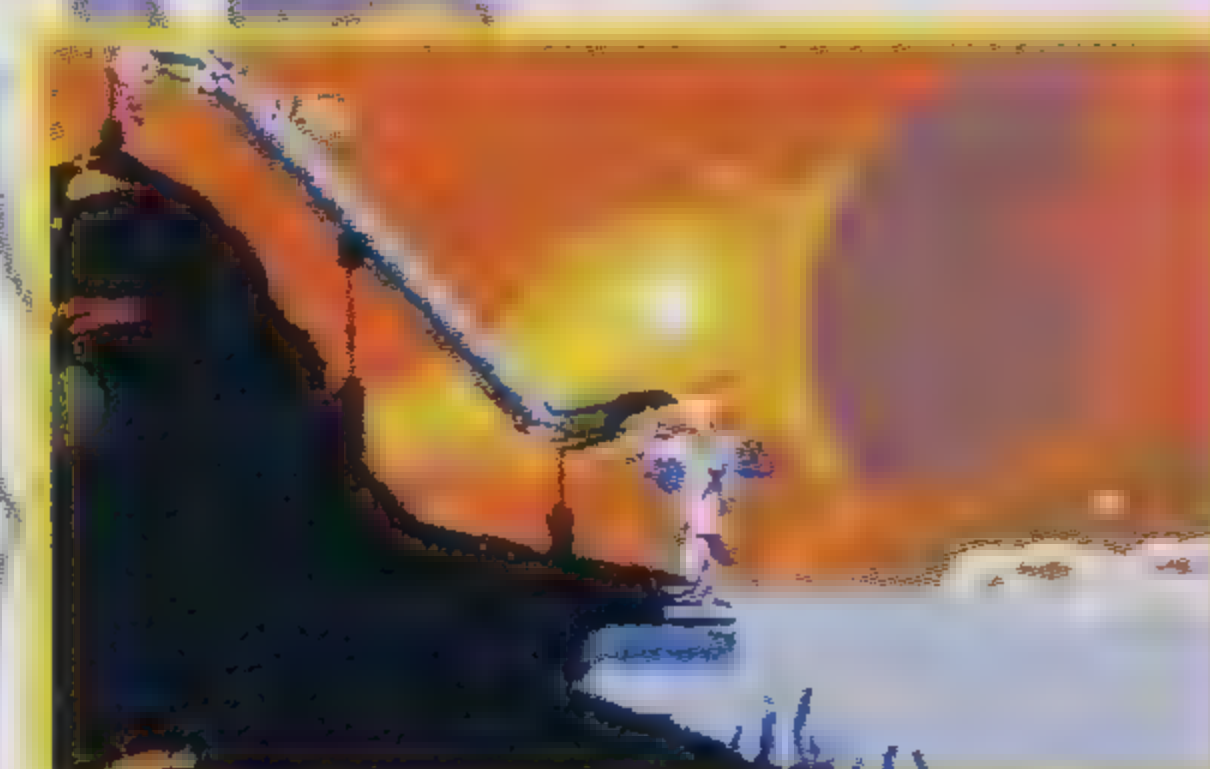
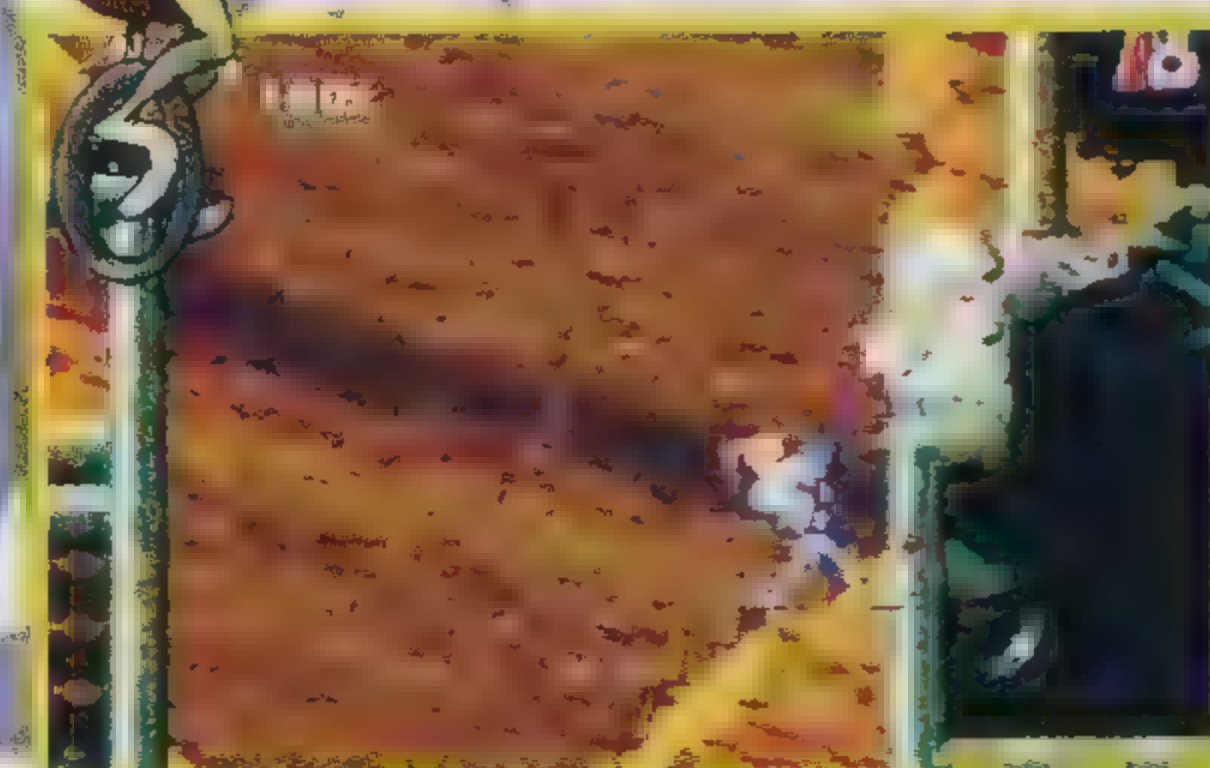
Snott è il nuovo amico di Jim. Vive nel suo zaino e il suo aiuto è indispensabile. Permette al verme di attaccarsi ai soffitti melmosi e di rallentare le cadute fungendo da paracadute.

MD. Tutte le schermate del gioco sono molto curate.

MD. Sparando, Jim può eliminare i vari nemici che lo ostacolano.

motivetti e marcette, e una grafica di alta qualità, con animazioni e fondali assolutamente spettacolari.
Segnaliamo, infine, l'intelligente sistema di password che permette di ricominciare da un determinato livello solo se si recuperano i tre pezzi che compongono il nome del gioco: la Terra (Earth), un verme (Worm) e la scritta Jim.

• *Trust*

BISTECCONE No, non si tratta del noto commentatore sportivo, ma di una vera è propria bistecca sputafuoco che bisogna affrontare al termine del penultimo livello.

LORENZO LA LARVA Signore e padrone del secondo livello, è una grossa larva che, ovviamente, si sposta a bordo di un monociclo. Niente di strano, dunque.

MD. Il trampolino da cui potrete scagliare il maiale.

MEGA DRIVE

EARTHWORM JIM 2

Visto che negli ultimi mesi scarseggiano i giochi di piattaforme per il 16 bit Sega, *EWJ2* non ha alcuna difficoltà ha imporsi come il migliore del suo genere. Per via del minor numero di colori gestibili dal MD, la qualità grafica di questa versione è inferiore rispetto a quella della versione SNES, ma questo non comporta niente di più che la perdita di un pizzico di spettacolarità. Impossibile, dunque, non consigliare questo sequel anche a tutti i possessori del primo episodio che potranno cimentarsi in livelli nuovi e sempre diversi, con la certezza di essere assistiti da un sistema di controllo preciso e molto funzionale. Piccolo neo: la realtiva facilità. Dopo che avrete appreso le tecniche per superare i vari livelli, basterà un po' di pratica per portarli a termine senza troppe difficoltà, visto che non sono eccessivamente lunghi e intricati. Tuttavia, basta evitare il livello "Easy" e dedicarsi all'esplorazione e alla raccolta di tutti i vari bonus per prolungare nel tempo il divertimento.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ (9/10)
Vi sono alcuni punti frustranti, ma con un po' di pratica si riesce a superarli agevolmente e rimane solamente un immenso divertimento

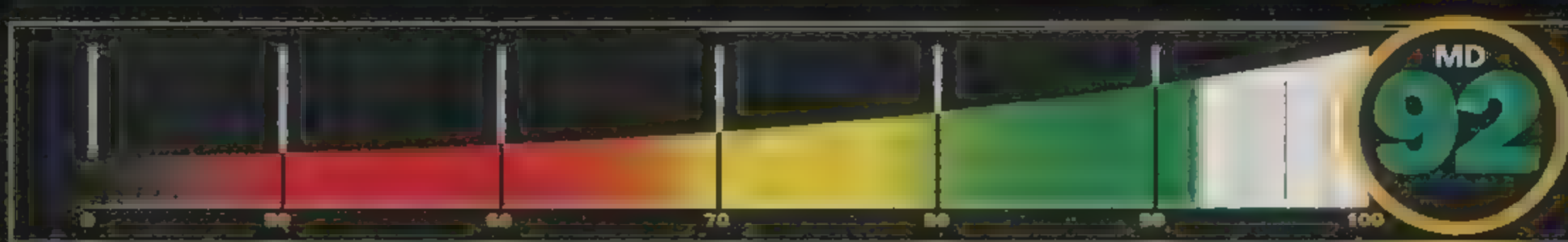
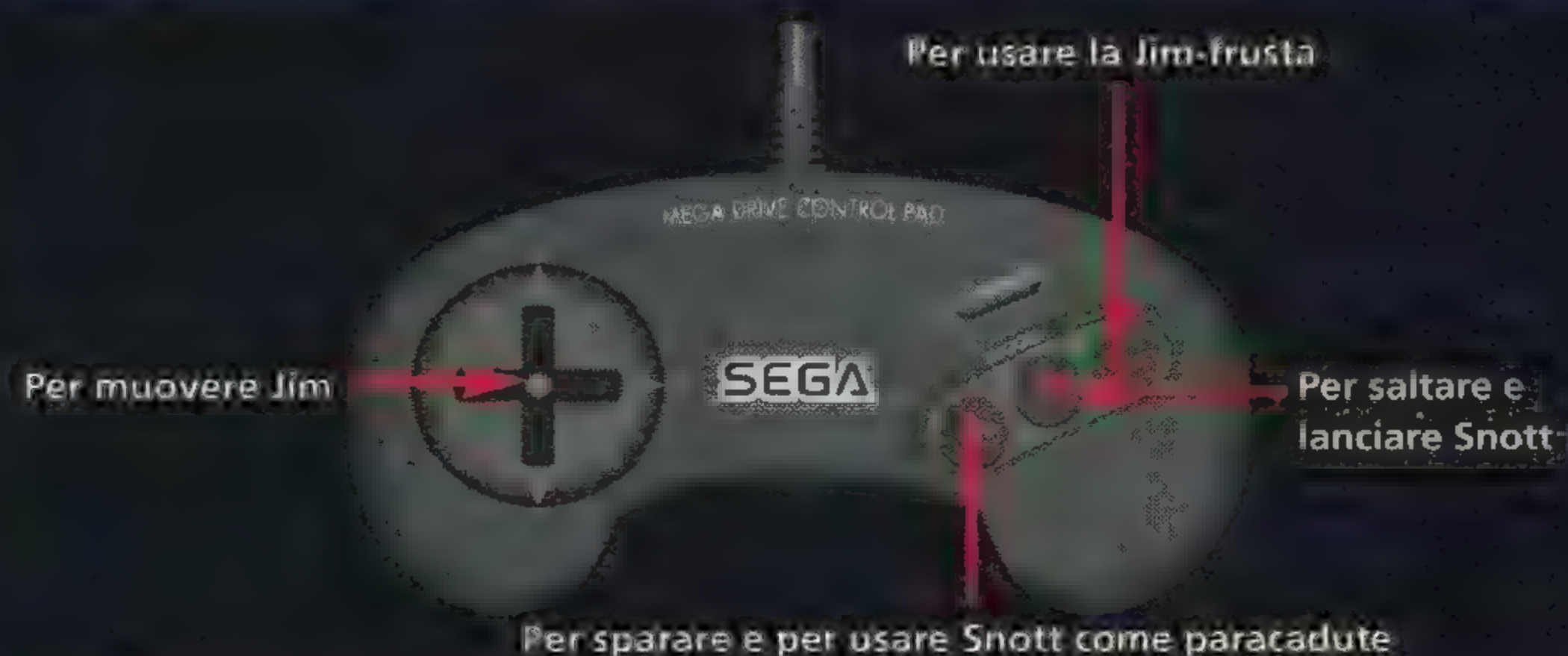
GRAFICA (7/10)
Un punto in meno rispetto alla versione SNES per via dei pochi colori su schermo che hanno costretto i programmatori ad eliminare alcuni effetti coreografici

SFIDA (7/10)
Sconsigliamo vivamente il livello di difficoltà "easy" perché potrebbe permettervi di finire il gioco fin troppo in fretta

SONORO (9/10)
Alcuni brani musicali sono eccezionali, come il mix di canzoni napoletane che accompagnano i livelli "Puppy Love"

MD 92

SOTTO CONTROLLO

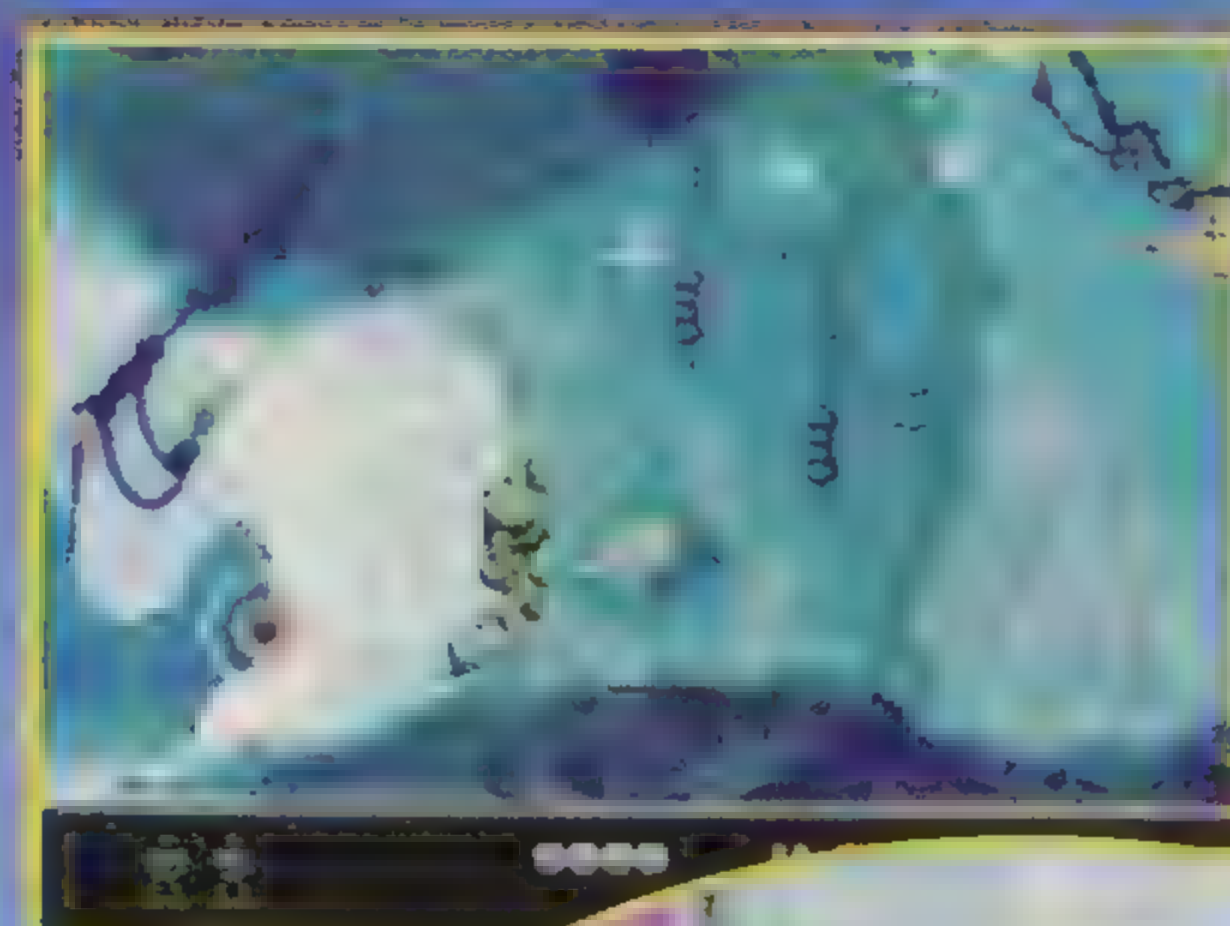
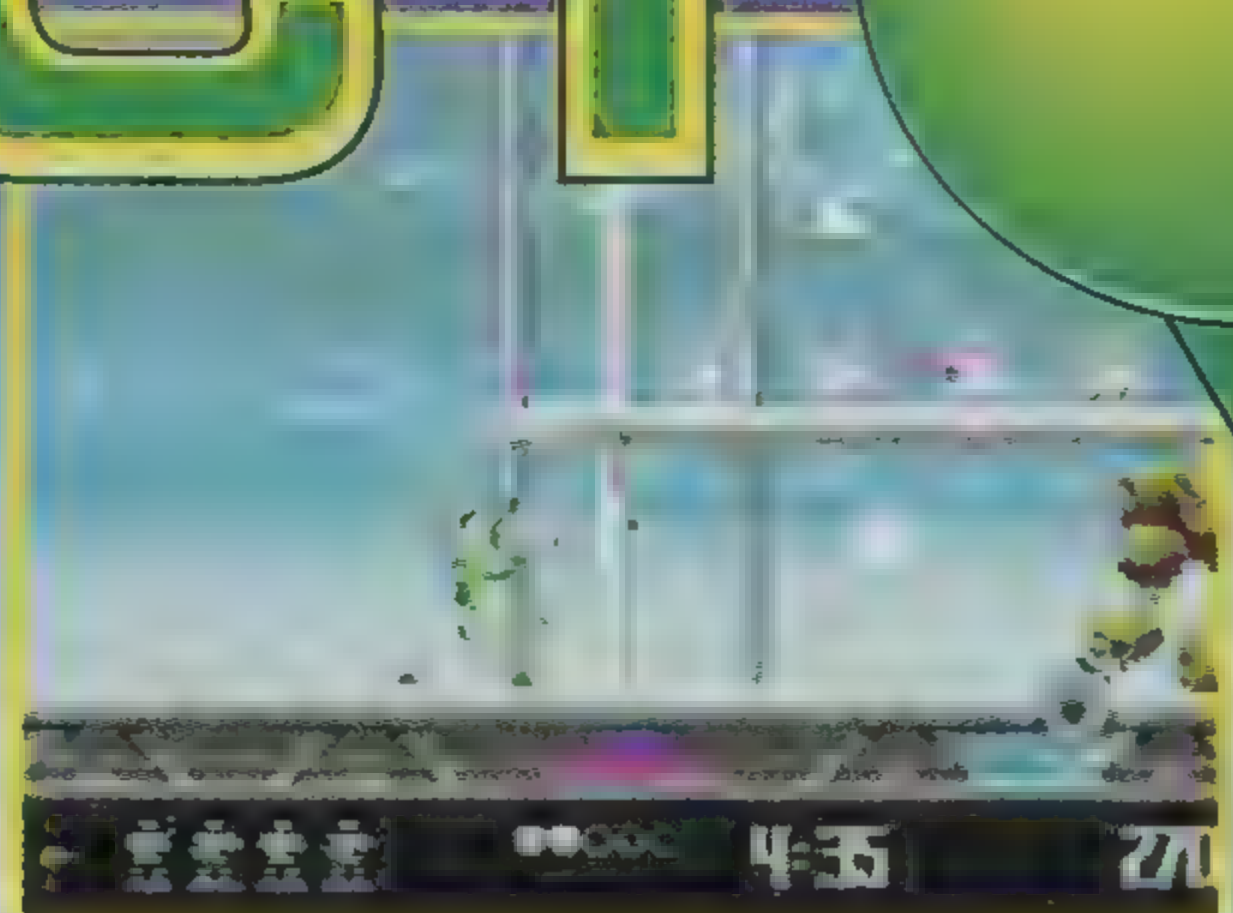
Per usare la Jim-frusta
Per muovere Jim
Per saltare e lanciare Snott
Per sparare e per usare Snott come paracadute

Casa: SEGA/BLUE SKY
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 3

VECTORMAN

L'abbiamo detto mille volte. Se n'era già accennato quasi un anno fa. I 16 bit hanno intrapreso quel lato della salita che va decisamente verso il basso. Però sia la Nintendo che la Sega non hanno alcuna intenzione di seppellire i propri piccoli senza prima aver dato i canonici colpi di coda.

Giochi come *Vectorman* fanno pensare che forse l'acquisto di un Saturn o di una PlayStation, per tacere dell' Ultra 64, può essere ritardato di qualche tempo. La Blue Sky Software, che ha sviluppato questo titolo, ha realizzato un platform game dall'ottima giocabilità, dalla splendida realizzazione tecnica e decisamente divertente. Il gioco vi chiede di sconfiggere un esercito di droidi, con la CPU andata a pallino, che vogliono conquistare la Terra. Il giocatore, nei panni di Vectorman, deve impedire che questo crudele destino si compia. Vectorman è una sorta di robot che graficamente ricorda non poco i lottatori di *Ballz*, realizzato con una serie di sferette collegate tra loro: il risultato è ottimo, con animazioni fluidissime e convincenti. Le lodi alla grafica non finiscono qui: i fondali sono sempre belli e a volte persino spettacolari, arricchiti qui e là da effetti speciali di ottima fattura. Anche i nemici, che bisogna dire sono forse poco numerosi ma, in ogni caso, sufficientemente cattivi da non far rimpiangere una loro presenza più numerosa, sono disegnati e animati egregiamente, il che indica che i programmatori non hanno lesinato tocchi grafici d'alta scuola.

I livelli, pur non essendo numerosissimi, sono molto vari tra loro: oltre alle classiche sezioni a scorrimento prevalentemente orizzontale, di ambientazione terrestre e sottomarina, c'è una difficile sezione con vista dall'alto nella quale bisognerà distruggere un gigantesco droide prima che questo ponga fine alla nostra videovita. I livelli sono stracolmi di stanze segrete, bonus nascosti e sorprese assortite la cui ricerca prolunga la longevità del titolo. Un altro

Il cattivone che ostruisce le rotaie è animato ottimamente, come, del resto, anche gli altri nemici che incontrerete.

Questa è una delle trasformazione del nostro nuovo amico Vectorman. Ce ne sono diverse, tutte con effetti da scoprire.

UN GIOCO DA 25.000 $

Le versioni per Sega Genesis di *Vectorman*, le uniche da noi viste al momento in cui abbiamo recensito il gioco, riportano sul retro della confezione e all'interno del manuale il regolamento di un concorso davvero appetitoso. Alcune cartucce di *Vectorman* fanno comparire sullo schermo, una volta completato il gioco, un numero di telefono segreto. Chiamando questo numero, la gentile signorina che risponde fornisce un indirizzo presso il quale il giocatore deve spedire una cartolina e la copia del gioco. Tra tutti coloro che avranno spedito le cartucce fortunate saranno estratti un centinaio di Sega Saturn e un premiozzo da ben 25.000 dollari, pari a circa 41 milioni di lire. Prima che vi fiondate verso il joypad, sappiate che il concorso è aperto solo ai residenti di Stati Uniti e Canada (Quebec escluso). Sarà per la prossima volta...
P.S. Per la cronaca, la cartuccia usata per la recensione non era una di quelle vincenti...

elemento di varietà è costituito dalle diverse forme che Vectorman può assumere: martello pneumatico per sfondare pavimenti, pesce per nuotare più in fretta, bomba a orologeria, carro armato e altre ancora.
Un gran bel gioco, uno di quei giochi che, come già detto, potrebbe farvi ritardare l'acquisto di una nuova console almeno per qualche tempo, sempre che non siate tra coloro che proprio non riescono ad aspettare. Comunque, *Vectorman* uscirà presto anche per il fratello più grande di casa Sega, la versione per Saturn è prevista per Natale, basta avere la proverbiale pazienza per giocarlo.

• *Paddy*

Per evitare gli attacchi del mostrone bisogna saltare al momento giusto.

MEGA DRIVE

VECTORMAN

Mentre eravate in giro per negozi per cercare la console dei vostri sogni al prezzo migliore, vi è caduto l'occhio sulla scatola fosforescente di *Vectorman*, vero? Scommetto che avete pensato che, trattandosi di un gioco per il vecchio MD, potevate tranquillamente bypassarlo, continuando a sognare Saturn e PlayStation. Errore, errore! *Vectorman* è un gran bel gioco (previsto tra l'altro anche per Saturn): oltre a una grafica da premio Oscar e a un ottimo sonoro, il titolo garantisce divertimento a lungo termine grazie all'estensione dei livelli e ai numerosissimi segreti in essi celati. La giocabilità è ottima e solo se avete gli scaffali pieni di giochi d'azione/piattaforme potreste decidere di fare a meno di *Vectorman*. No: se siete pieni di giochi di questo tipo, vuole dire che vi piacciono e quindi non potete rinunciare a uno dei migliori esponenti della categoria. Giochi come questo scacciano la tentazione di saltare verso un 32/64 bit, ma quanti altri titoli come *Vectorman* usciranno in futuro? Quanto a lungo riuscirete a posticipare l'acquisto della nuova console? Per adesso, lunga vita a *Vectorman*!

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ (1–10)
Il gioco è lungo, difficile, ricco di segreti da scoprire e tanto ben fatto da invogliarvi a giocare fino a che la stanchezza non si impadronisca delle vostre membra

GRAFICA (1–10)
Le animazioni sono tra le migliori mai viste su un 16 bit e i fondali sono disegnati in maniera egregia. Semplicemente incredibili gli effetti speciali

SFIDA (1–10)
I livelli non sono molti, poco più di mezza dozzina, ma sono molto lunghi ed impegnativi. I nemici sono decisamente coriacei ed i boss sono davvero tosti

SONORO (1–10)
Molto buoni gli effetti e veloce la colonna sonora ma se volete un consiglio sulla musica da ascoltare mentre giocate ascoltate Insomniac dei Green Day

MD 89

SOTTO CONTROLLO

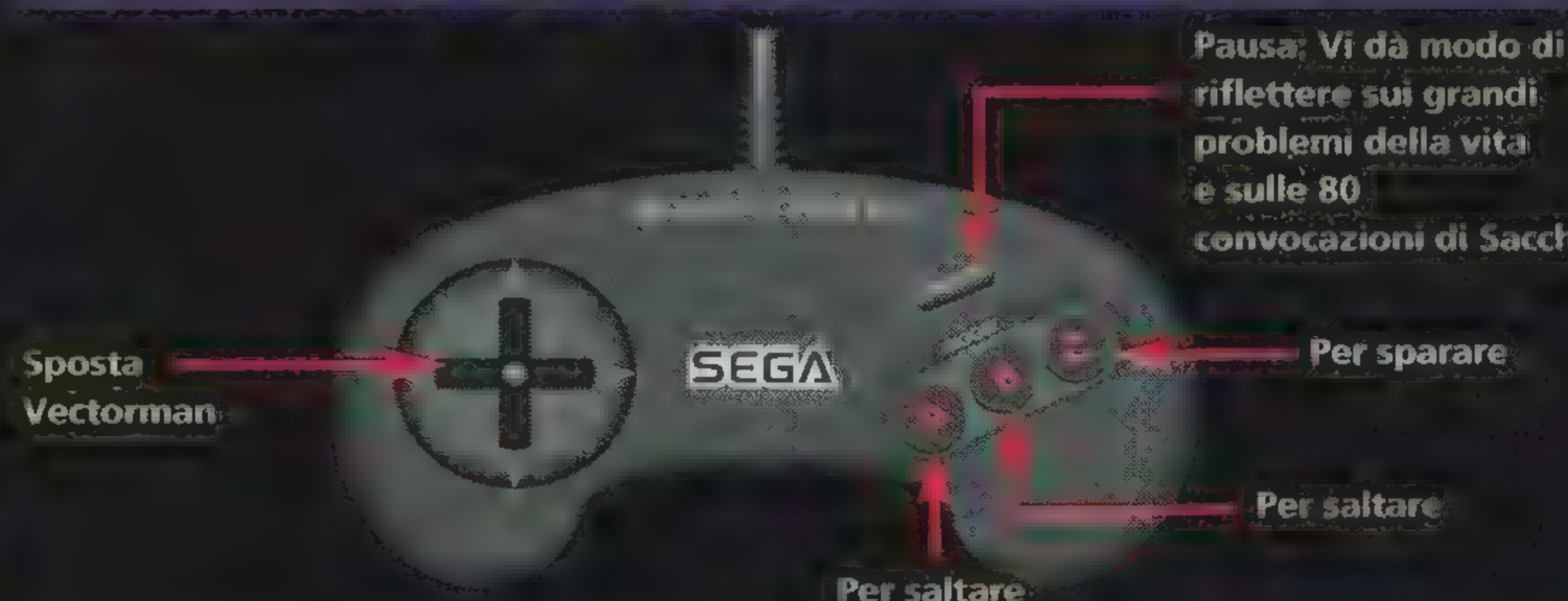
Pausa: Vi dà modo di riflettere sui grandi problemi della vita e sulle 80 convocazioni di Sacchi

Sposta Vectorman

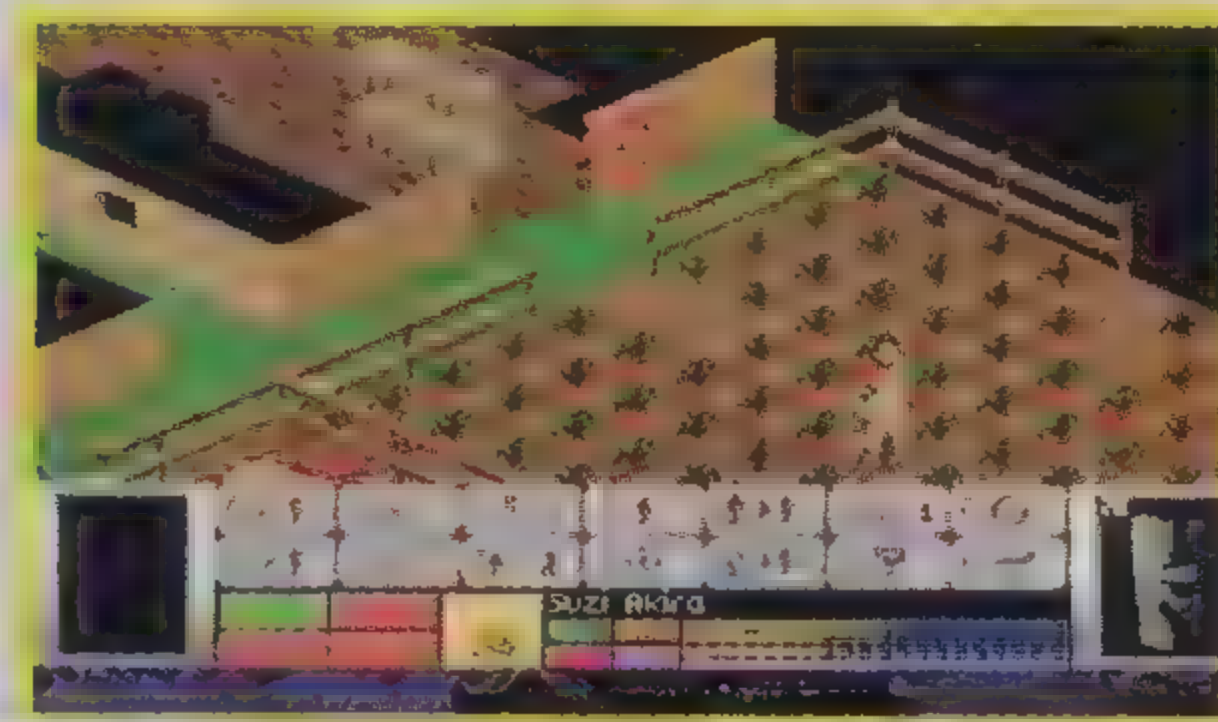
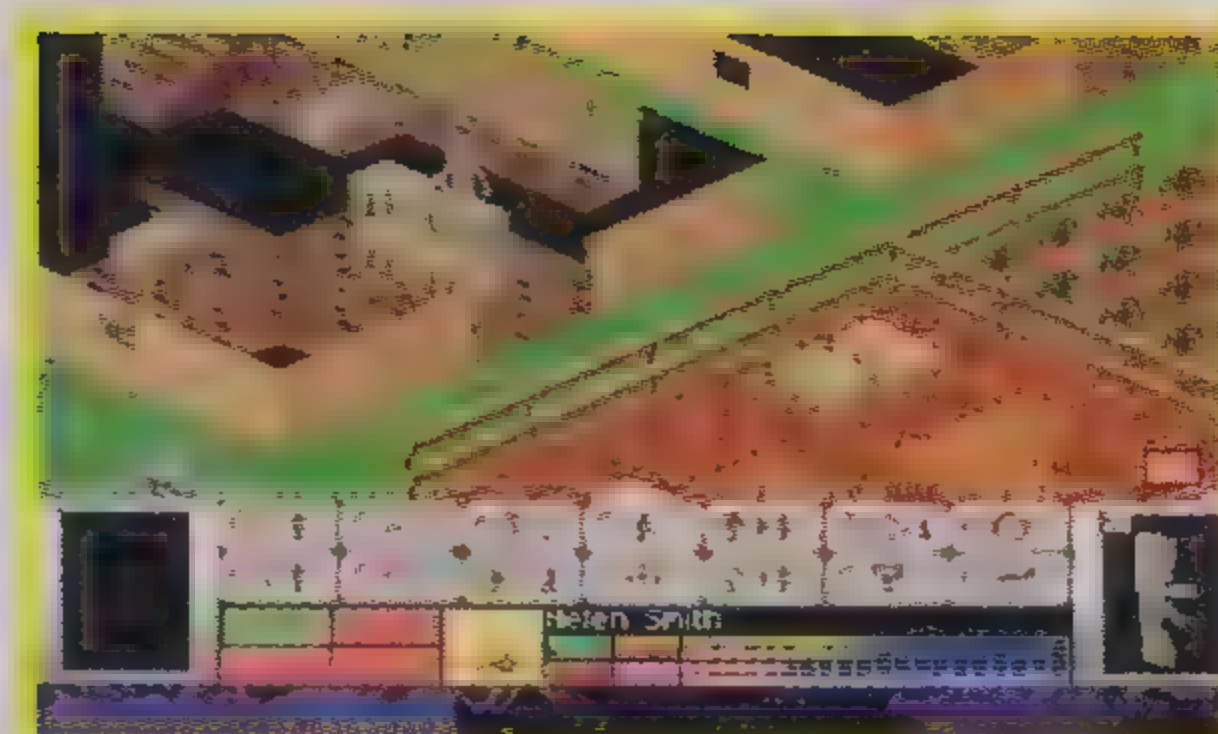
SEGA

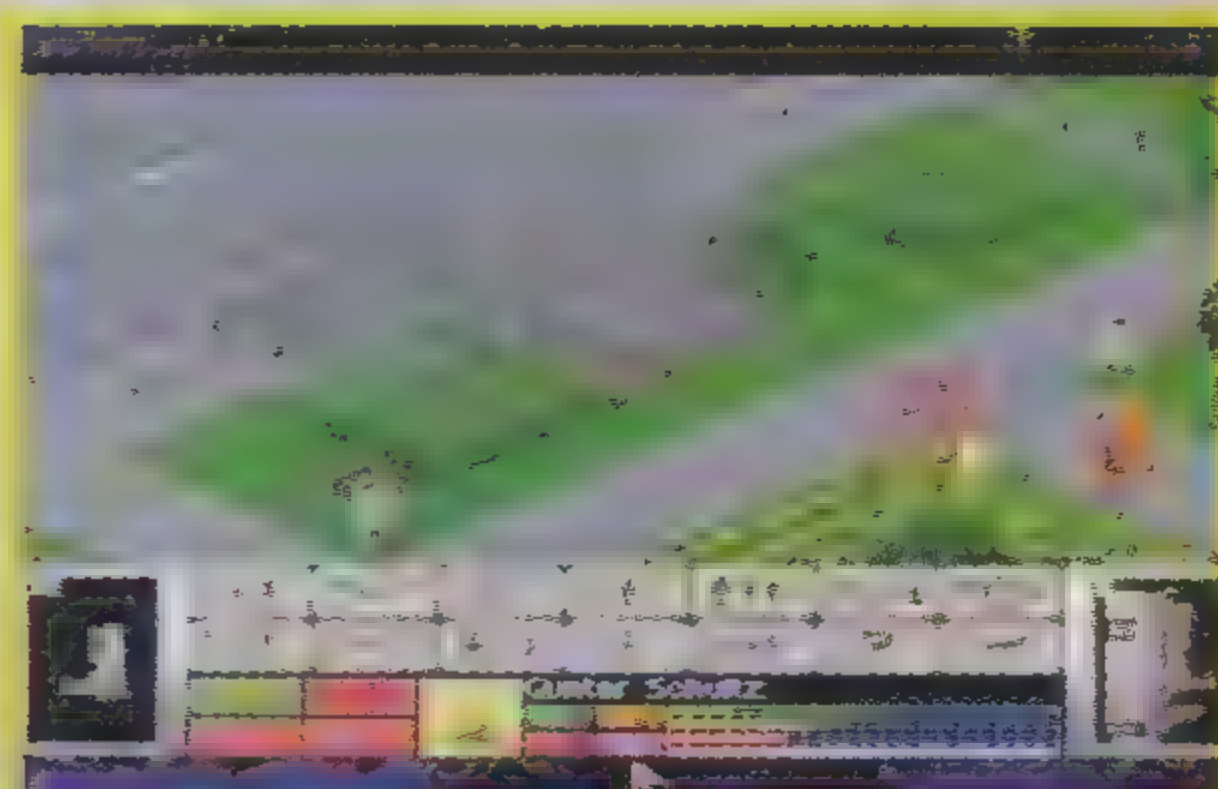
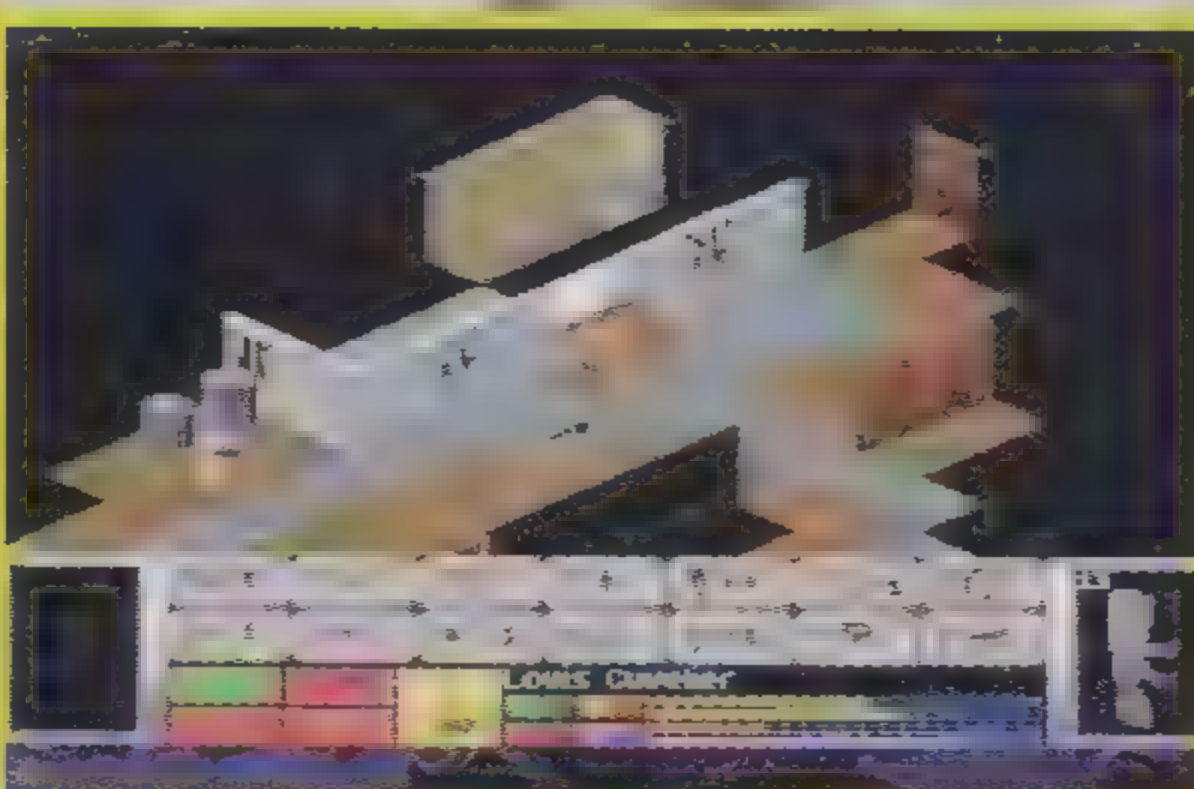
Per sparare

Per saltare

Per saltare

Casa: MICROPROSE/SONY
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 5

X-COM ENEMY UNKNOWN

Ogni età ha i propri miti. Ai miei tempi c'era il Comandante Striker della serie televisiva "Ufo", poi è stata la volta dei "Visitors" ("belle donne, sotto verdi") oggi molti di noi si appassionano alle avventure dell'agente Molder e dei suoi X-Files. Tutti sappiamo che, pur invertendo i valori, il risultato non cambia. Infatti, anche in questo *X-Com Enemy Unknown*, già uscito in Italia in versione PC con il titolo *UFO*, gli esseri che vengono dalle stelle sono tutt'altro che pacifici, anzi, è nelle loro ferme intenzioni dominare il nostro fertile e lussoreggiante pianeta, per i loro biechi interessi. Il nostro scopo è, com'era facile prevedere, quello di fermarli e ridare il controllo della terra a quei criminali che, a forza di esperimenti nucleari, la governano in modo saggio e compassato(?).
Anche se da questa breve e sommaria descrizione, sembrerebbe che il gioco in questione non si discosti di molto dalla miriade di sparatutto di argomento spaziale, in questo caso siamo davanti a qualcosa che si differenzia di gran lunga dai titoli a cui siamo sempre stati abituati a giocare sulle nostre console.
Infatti, *X-Com Enemy Unknown* risulta essere uno gioco che riesce a mixare diversi generi, prendendo il meglio da diversi contenitori e riunendoli in un unico gioco che potrebbe soddisfare anche i più esigenti. Utilizzare il condizionale è obbligatorio, perché, anche se mediamente l'età dei giocatori che possiedono una console, si è mediamente elevata, non è sempre vero che la stragrande maggioranza di essi preferisca pensare piuttosto che agire.
Nel gioco, prima di combattere dovrete pensare attentamente a come sviluppare la vostra strategia, quali siano le zone da controllare e in che modo scoprire quanto è più possibile riguardo agli alieni, ma andiamo con ordine.
I marziani (non preoccupatevi

Le parti in nero sullo schermo sono le zone che non sono ancora visibili.

I rettangoli rossi sullo schermo indicano il numero di alieni visibili.

Gli alieni sono di diversi tipi, si va dai più innocui a quelli più potenti.

Il campo di battaglia viene mostrato in grafica isometrica.

ALL'INTERNO DELLA BASE

Gran parte del gioco si svolge sul suolo terrestre, che vedrà impegnati gli umani in conflitti all'ultimo sangue con i malvagi alieni. Comunque anche stando alla base, le decisioni prese importanti basilare per la soluzione positiva del gioco. Eccovi una panoramica di cosa è possibile fare all'interno della base.

SOLDATI

In questa sezione è possibile controllare lo stato di servizio dei vari componenti delle forze d'assalto, le loro capacità, il loro grado e il loro stato fisico. Tenere d'occhio i propri uomini è un fattore determinante quando le missioni diventano d'importanza critica.

PRODUZIONE

Accedendo nel reparto produzione della base è possibile costruire tutto ciò che il team di scienziati ha studiato e scoperto. Si va dalle armi laser a quelle al plasma, dalle armature ai kit di sopravvivenza. Per costruire alcuni pezzi avrete bisogno di materiale alieno e, naturalmente, di molti soldi.

RICERCA

Gli scienziati che verranno assunti dall'organizzazione X-Com hanno lo scopo di studiare e svelare i segreti degli alieni. Si passa dalle autopsie sui corpi dei marziani allo sviluppo dello sfruttamento delle loro fonti di energia. Sono fondamentali per progredire rapidamente e fornire un valido antagonista all'invasione.

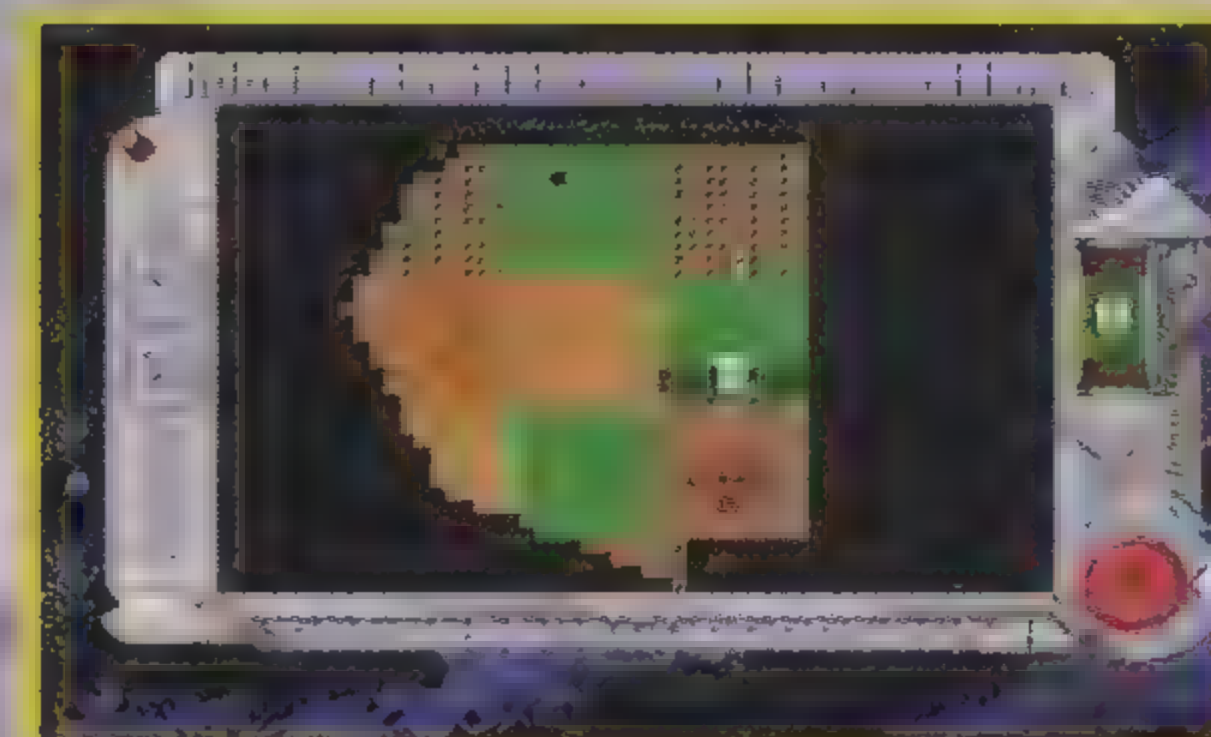
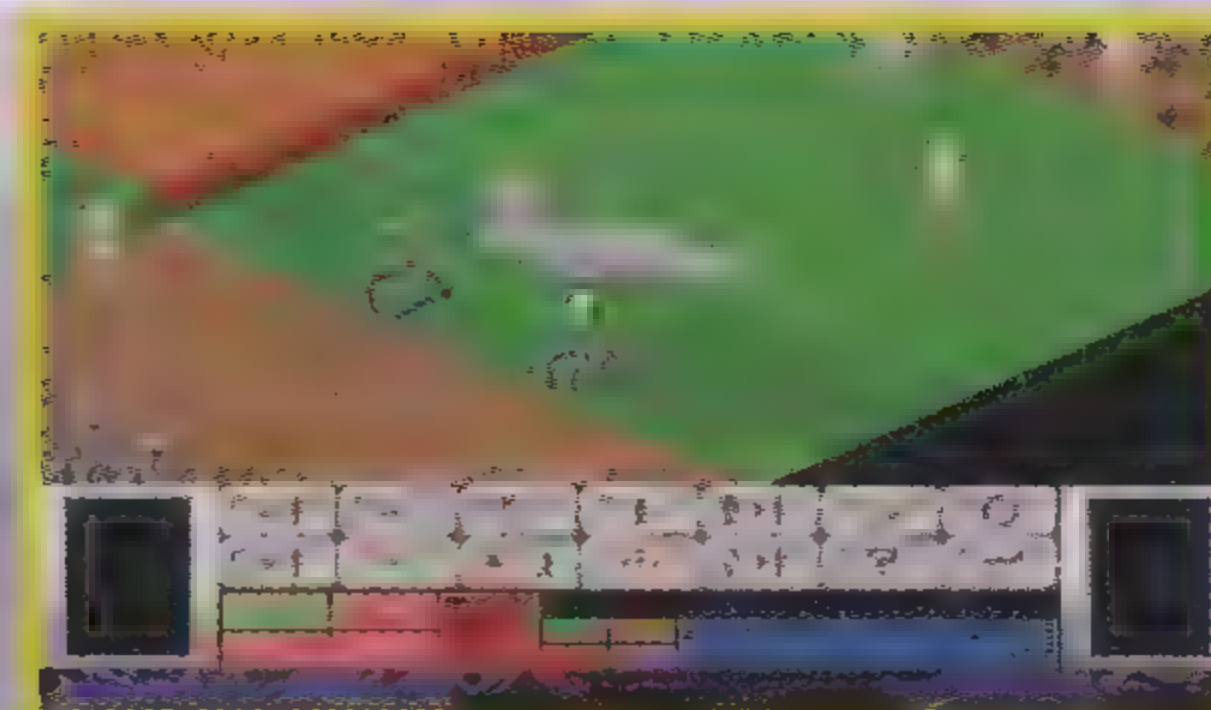
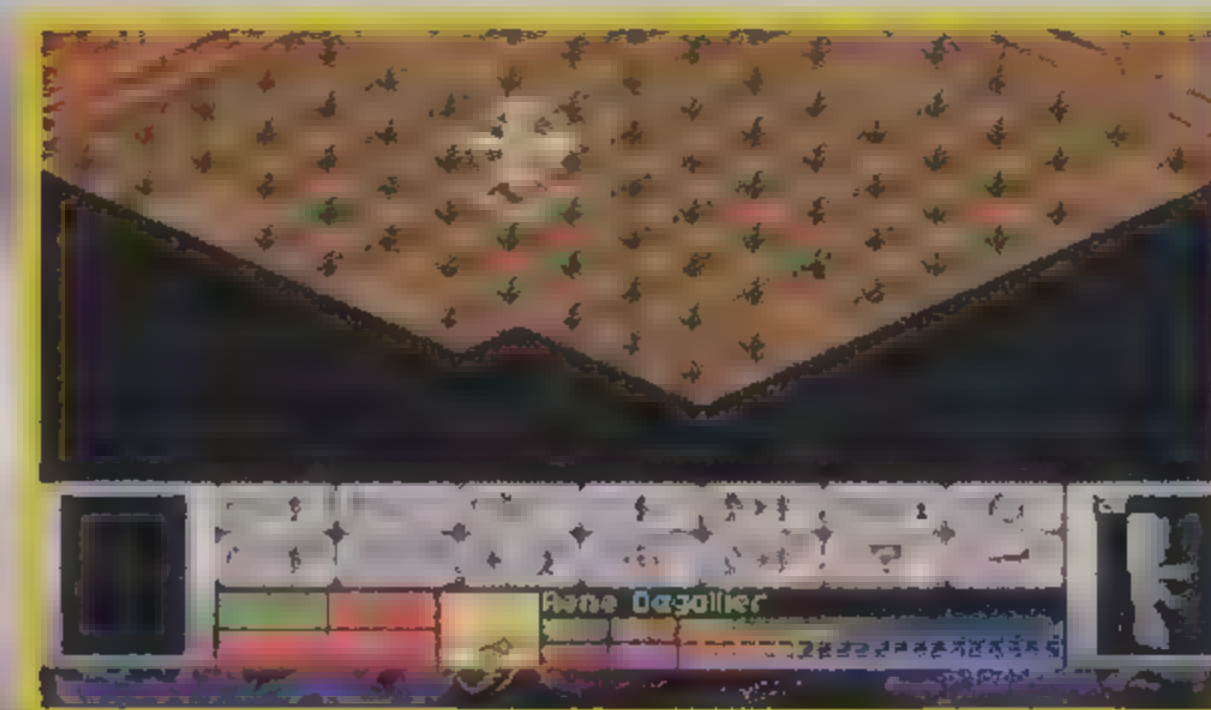
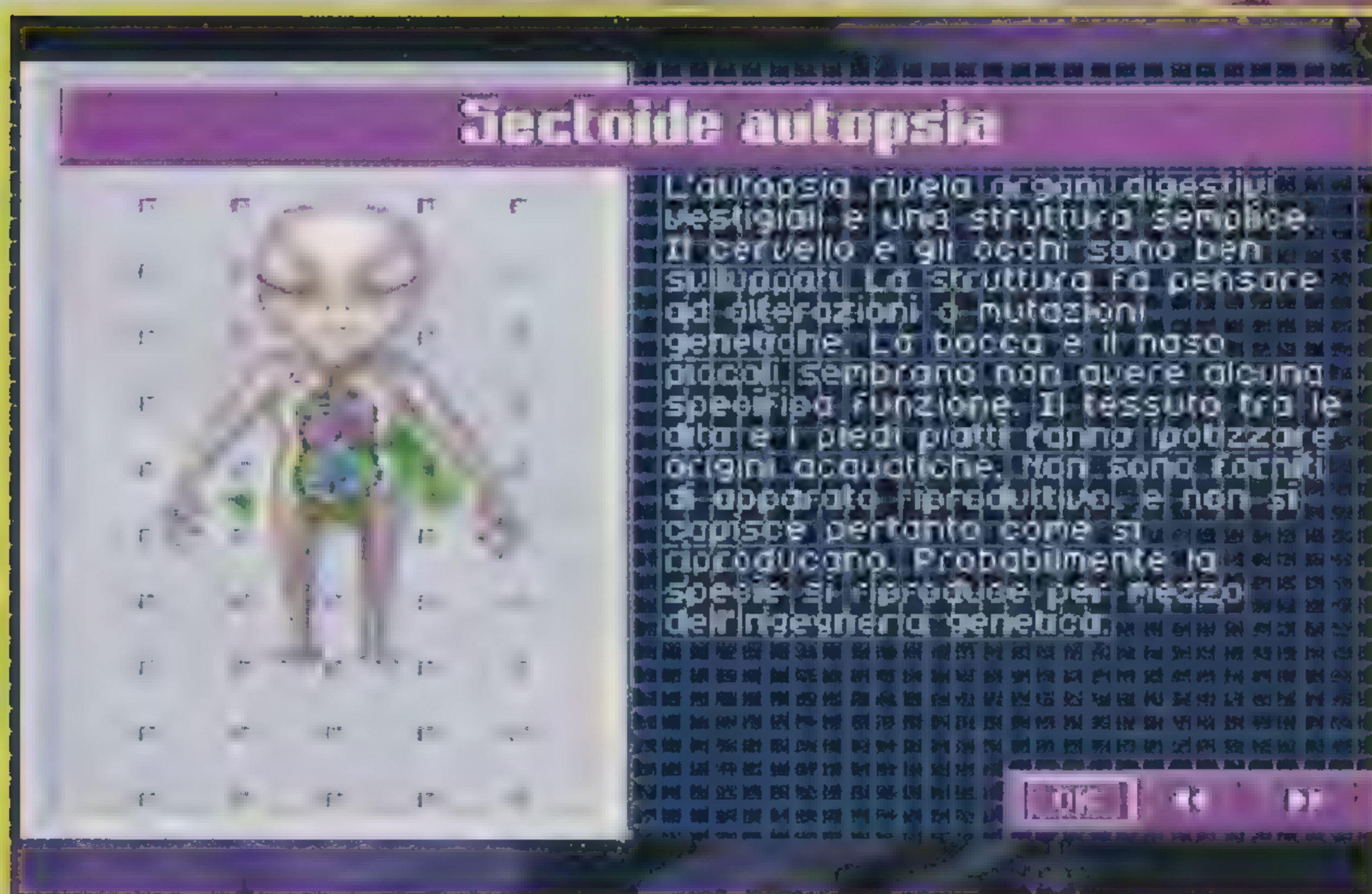
EQUIPAGGIAMENTO MEZZI

Avendo degli hangar nella base, si potranno avere anche dei mezzi in grado di contrastare l'avanzata degli esseri venuti dagli spazi siderali. A seconda delle vostre disponibilità finanziarie, sarà possibile armare gli intercettori di missili più potenti e il mezzo da sbarco di attrezzature adeguate, su tutti i cannoni lancia razzi.

ACQUISTI/VENDITE

Tramite questo menù sarà possibile migliorare le proprie capacità offensive e difensive oltre all'assunzione di personale (soldati caduti in combattimento, scienziati e ingegneri). I soldi donati dalle corporazioni mondiali risultano importantissimi in questo contesto.

INFORMAZIONI SULLA BASE

Con questa schermata è possibile avere un attento esame delle condizioni della base scelta. Si va dalla determinazione della distanza radar alla portata della difesa, dalla capacità dei magazzini alla quantità di personale assunto.

Il luogo dello sbarco può essere analizzato tramite questa mappa.

Quando la croce del mirino diventa gialla è il momento di fare fuoco.

Gli scenziati di stanza alla base servono soprattutto per scoprire i segreti degli alieni, tramite i quali è possibile realizzare attrezzature sofisticate.

L'attività dei marziani sul globo terracqueo viene evidenziato da questa tabella. È importante conoscere i luoghi in cui la presenza aliena è maggiore.

non è un termine anacronistico per definire gli alieni, vengono proprio da Marte), come dicevamo, hanno deciso di invadere la terra, ma, probabilmente anche loro vedono la TV italiana, questa volta non lo fanno con attacchi suicidi, bensì cercando di mostrarsi amichevoli nei confronti delle corporazioni che nel 1999 governeranno il mondo. Questo subdolo piano sembra dare i suoi frutti e molti dei capoccioni nostrani sembrano intenzionati a scambi, per così dire, culturali. Naturalmente, uno dei punti di forza degli alieni è dato dalla generale sfiducia che ogni governo prova verso l'altro. Per ovviare a questo problema è stato istituito uno speciale gruppo di combattimento denominato X-Com, al comando del quale, come avrete già immaginato, ci sarà il giocatore. Gestire la difesa della terra non richiederà solo il ricorso alla forza bruta. In effetti, il vero punto di forza degli alieni si basa sul fatto che gli umani ignorino tutto di loro, dai loro scopi alla loro composizione biologica, dalla fonte di energia utilizzata alla potenza delle loro armi. Per poter ovviare a queste mancanze, il primo passo sarà quello di catturare un certo numero di alieni e di materiale alieno, farli studiare dagli scienziati che fanno parte del centro di difesa e scoprire così particolari sempre più importanti per far

Quando un UFO viene intercettato, è possibile decidere la tattica di combattimento che si desidera attuare. Risulta importante soprattutto quando si ha a che fare contro mezzi di grandi dimensioni.

ALLARME ROSSO

L'invasione aliena ha avuto inizio, e le truppe dell'organizzazione X-Com sono pronte ad affrontarla

...1

...2

costruire nuovi e più potenzi mezzi di combattimento.
Oltre ai combattenti, il giocatore dovrà gestire in maniera oculata anche le proprie riserve, gli alloggi per gli ingegneri e gli scienziati, i magazzini per contenere le armi e appositi siti di detenzione per gli alieni. Tutto questo ed eventuali progressi verranno valutati dal comitato di difesa terrestre che deciderà in base ai risultati se aumentare o diminuire i fondi messi a disposizione per il Progetto X-COM.
X Com: Enemy Unknown risulta essere un gioco totalmente coinvolgente, piacevole da giocare e intrigante da risolvere. Il fatto che sia totalmente in italiano abbatte anche quelle barriere che portano all'incomprensione di un gioco.
L'unico problema può essere imputato all'eccessiva lunghezza dei caricamenti che separano l'arrivo sul luogo di una missione, e l'inizio della missione vera e propria, che sembrano i più lunghi visti sinora sulla cucciolotta di mamma Sony. Tornando alla trama del gioco, non vi dirò perché gli alieni sono sulla terra, e dove dovrete affrontarli nello scontro finale per porre fine ai loro assurdi piani, questo dovrete scoprirlo da soli, e vi assicuro, in ogni caso, che sarà un divertimento farlo.

• *Random*

X-COM ENEMY UNKNOWN

Non è la prima volta che un titolo strategico di ampio respiro appare su una console (lo è se prendiamo in considerazione le console della nuova generazione), in questo caso, però, bisogna rilevare un particolare piuttosto importante: il gioco in questione è stato sviluppato circa due anni fa per girare su PC, e ora, senza alcun cambiamento (in meglio o in peggio) arriva su PS-X, sfrittando l'enorme successo ottenuto sul mercato degli Home Computer. A questa tendenza, i possessori di Play Station dovranno abituarsi. Il gioco è sicuramente avvincente, complesso e ben realizzato, ma non si ferma all'aspetto trova e distruggi, occorre utilizzare anche la testa, il che implica l'indirizzarsi verso un pubblico più adulto. Non so dire se questo è una nota positiva o meno, è certo che la PS-X sta dimostrando di avere più di una cartuccia (o di un CD) da sparare, e, fin'ora, possiede almeno un ottimo titolo per ogni genere, il che, per una console relativamente nuova, non è poco. I caricamenti lasciano un poco a desiderare.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ (9/10)
Si lascia giocare con facilità e richiede un certe quantitative di materia grigia, un ottimo connubbio tra gioco strategico e sparatutto

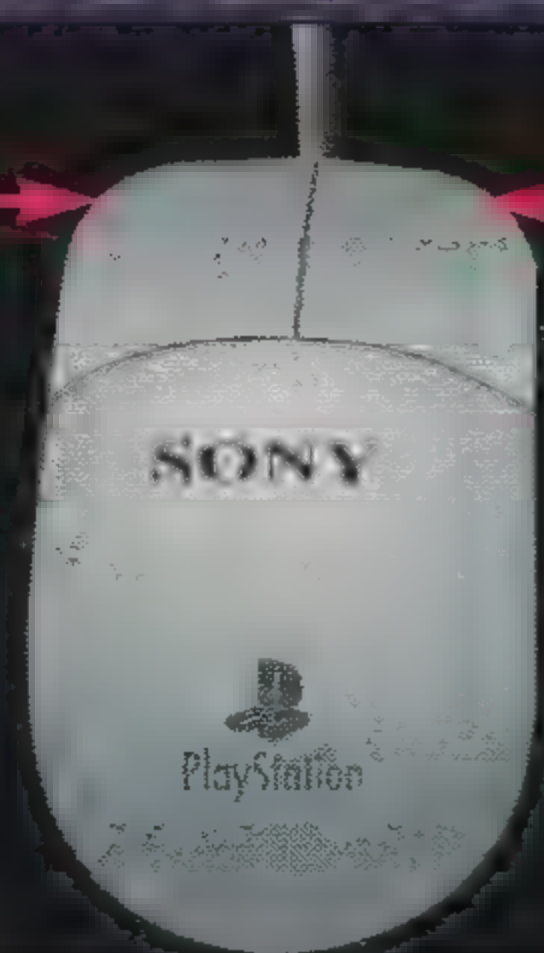
GRAFICA (7/10)
Non siamo certo a livelli eccelsi, ma non si può non considerare più che funzionale. Discrete le animazioni durante i combattimenti al suolo

SFIDA (9/10)
5 livelli di difficoltà e parecchie ore di gioco garantite (anche per via dei caricamenti) non dovrebbe annoiare nessuno per almeno un paio di settimane o più

SONORO (8/10)
Gli effetti sonori accompagnano degnamente il gioco, mentre le musiche sanno ricreare perfettamente il pathos degli avvenimenti in corso

PSX **89**

SOTTO CONTROLLO

Per annullare una scelta, dove è possibile.

Per operare una scelta.

Non è indispensabile, ma è vivamente consigliabile giocare con il mouse della Play Station.

KING OF FIGHTERS '95

GAME power

help

ANNO 2 • N° 11

KING OF FIGHTERS '95 NG

11

THE KING OF FIGHTERS '95

Anche se questa nuova fatica della SNK non brilla certo per originalità, bisogna ammettere che al suo interno si trovano un sacco di cose interessanti e soprattutto una marea di mosse speciali per ogni personaggio. Ci sembra dunque doveroso fornirvi l'ennesimo speciale che vi aiuterà a porre presto fine ai malvagi piani di Omega Rugal.

LEGENDA

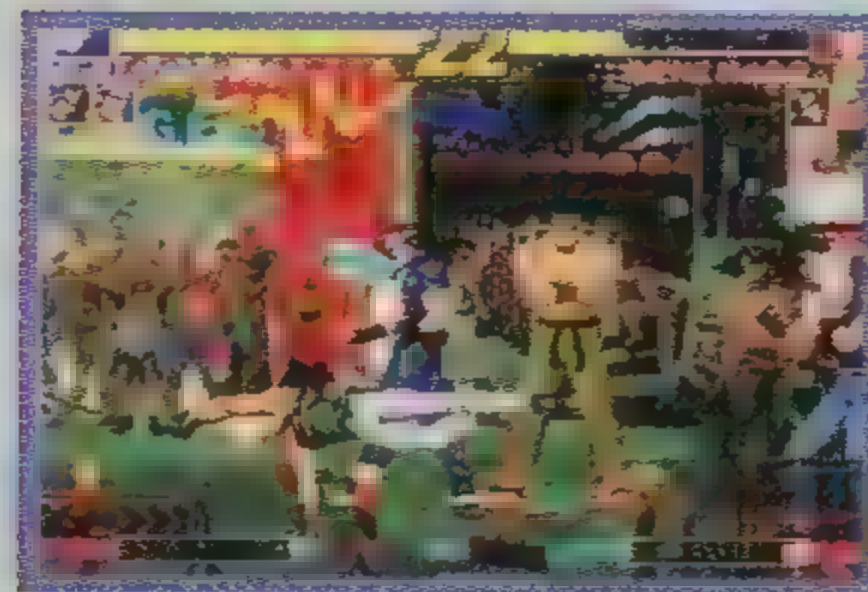
A: Avanti
I: Indietro
S: Su
G: Giù
[A, B, C, D]: tasti da premere. Se separati da un "/"dovete premerne uno dei due, altrimenti utilizzate una pressione contemporanea.
SUPER: potrete eseguire queste mosse solo con il "Power level" al massimo oppure quando la vostra energia sarà lampeggiante.

N.B. Le diagonale sono espresse da G e la direzione corrispondente separati da un "/". Es. diagonale basso-avanti: G/A. Tutte le direzioni seguite da una "c" minuscola indicano la necessità di una carica di almeno due secondi.

PER CONTROLLARE I DUE CATTIVI FINALI.

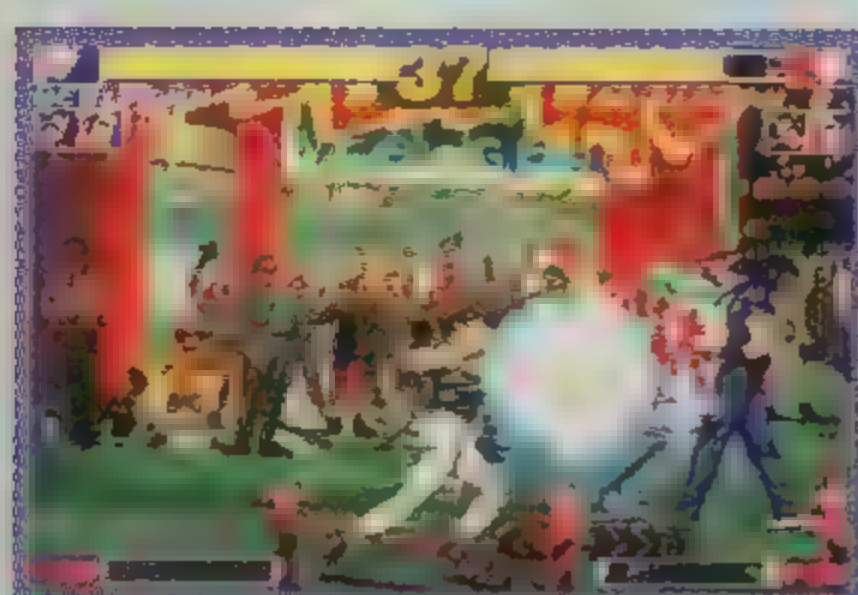
Questo trucco funziona solo sugli Home System e non in sala giochi. Quando dovete scegliere se creare il vostro team oppure no, selezionate "YES". Un volta giunti alla selezione dei personaggi tenete premuto START ed eseguite questa sequenza di direzioni e tasti: S+[B], A+[C], I+[A], G+[D]; se avrete eseguito tutto correttamente dovrebbero apparire i due boss finali sulla parte bassa dello schermo.

IMPORTANTE: dovete continuare a tenere premuto START mentre eseguite la sequenza.

Benimaru Nikaido

SHINKU KATATEGOMA
A, G/A, G, G/I, I+[B/D]

IAIDO KICK
G, G/A, A+[B/D]

TRIPLE RESIST KICK
G, S+[B/D]
(vicino all'avversario)

SUPER LIGHTNING KICK
G, S+[B/D]

LIGHTNING FIST
A, G, G/A+[A/C]

super HEAVEN BLAST FLASH
G, G/A, A, G, G/A+[C]

GIAPPONE

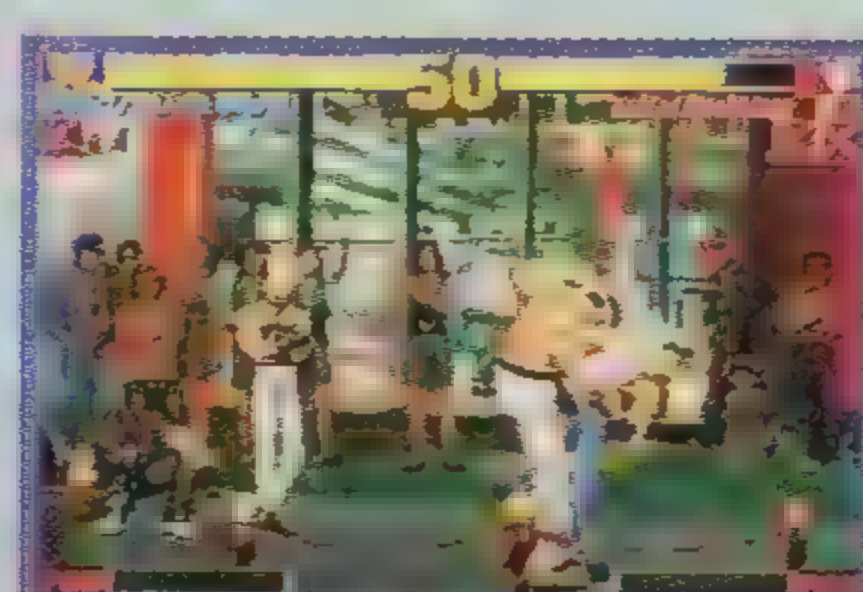
Dal profondo Oriente giungono questi temibili lottatori. Tra tutti e tre il più temibile è senza dubbio il mitico Kyo che, pur essendo un po' lento, possiede praticamente ogni tipo di attacco e di difesa. Gli altri due sono invece piuttosto mal bilanciati e carenti in alcuni aspetti. Utilizzando la Super di Kyo, se terrete premuto C al termine dell'esecuzione, Kyo rimarrà in posizione (rimane anche invulnerabile rispetto a certi colpi) e "lancerà" la sua super solo rilasciando il tasto.

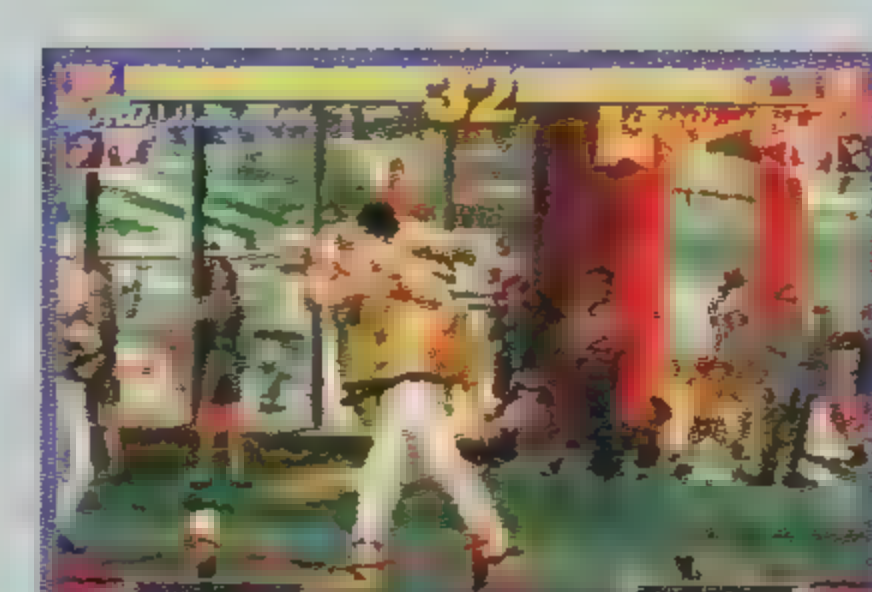
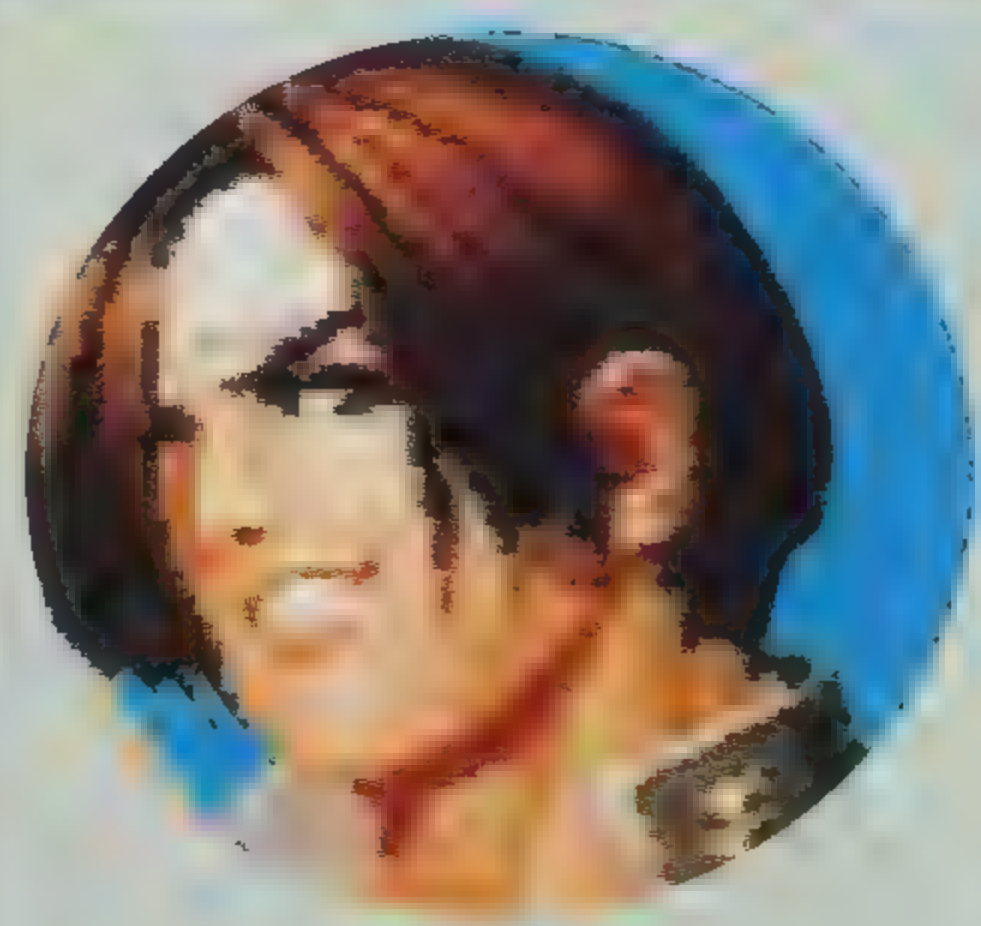
super HEAVEN TO HELL DROP
A, G/A, G, G/I, I, A, G/A, G, G/I, I, A +[C]
(vicino all'avversario)

STUMP THROW
I, G/I, G, G/A, A+[C]

Goro Daimon

MINELAYER
A, G, G/A+[A/C]

SUPER UKEMI
G, G/I, I+[B/D]

SUPER OSHOTOGARI
A, G/I, G, G/A, A+[D]
(vicino all'avversario)

EARTH MOVER
A, G/A, G, G/I, I, A+[C]
(vicino all'avversario)

CLOUD TOSSER
I, G/I, G, G/A, A+[A]

Kyo Kusanagi

DARK THRUST

G, G/A, A+[A/C]

FIRE BALL

A, G, G/A+[A/C]

SPINNING KICK

I, G, G/I+[B/D]

CRESCENT SLASH

A, G/A, G, G/I, I+[B/D]

NEW WAVE SMASH

G, G/A, A+[Bx2/Dx2]

super SERPENT WAVE

G, G/I, I, G/I, G, G/A, A+[C]

Yuri Sakazaki

super FLYING PHOENIX KICK

A, I, A, G/A, G, G/I, I+[BC]

HAOH SHO KOH KEN

A, I, G/I, G, G/A, A+[A/C]

YURI SUPER UPPER

A, G, G/A+[A/C]

KO HO KEN

G, G/A, A+[A/C]

SAIHA

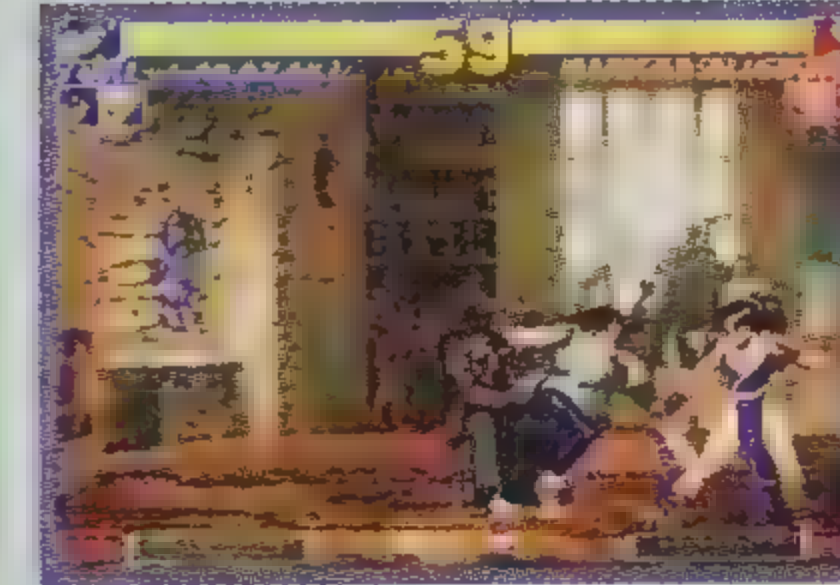
G, G/I, I+[A/C]

RAI KOH KEN

G, G/A, A+[B/D]

HUNDRED BLOWS

A, G/A, G, G/I, I+[A]
(vicino all'avversario)

HUNDRED BLOWS ATTACK

A, G/A, G, G/I, I+[C]

King

VENOM STRIKE

G, G/A, A+[B/D]

TORNADO KICK

A, G/A, G, G/I, I+[B/D]

TRAP SHOT

A, G, G/A+[B/D]

DOUBLE STRIKE

A, I, A, G/A, G+[B/D]

SURPRISE ROSE

G, G/I, I, S/I+[B/D]

super
ILLUSION DANCE

A, I, A, G/A, G, G/I, I+[BD]

INGHILTERRA

Questo team è composto da tre affascinanti signorine, due prese da *Art of Fighting* e la restante invece da *Fatal Fury*. Brillano tutte per la loro incredibile velocità e, con l'aggiunta delle nuove mosse, sono tutte e tre personaggi ottimamente bilanciati.

super
SUPER DEADLY NINJA BEES

A, G/I, A+[BC]

FLYING DRAGON BLAST

A, G, G/A+[B/D]

Mai Shiranui

KACHO SEN

G, G/A, A+[A/C]

RYU EN BU

G, G/I, I+[A/C]

DEADLY NINJA BEES

I, G/I, G, G/A, A+[B/D]

FLYING SQUIRREL DANCE (da terra)

Gc, S+[A/C] (Tenere premuto)

FLYING SQUIRREL DANCE (in volo)

Durante un salto
G, G/I, I+[A/C]

Billy Kane

CLUB TWIST
Premere più volte [A/C]

SPARROW DROP
G, G/I, I, S/I+[A/C]

CLUB BLOW
I, G/I, G, G/A, A+[A/C]

SUPER POWER CLUB
G/I, G, G/A, A+[B/D]

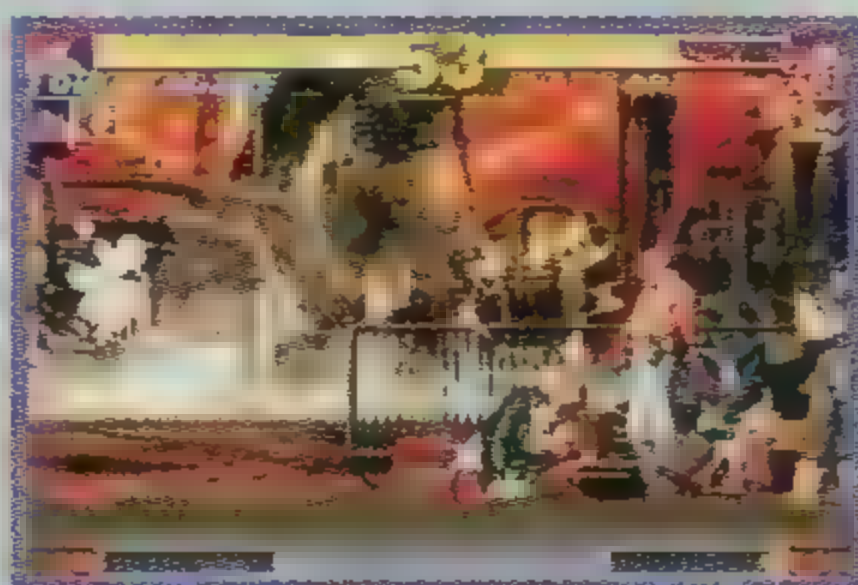
super FLAMING HURRICANE
G, G/A, A, G/A, G, G/I, I+[AC]

U.S.A.

Delle tre "New Entry" di *KOF'95*, due sono facce già conosciute. Questo è in assoluto il team più difficile da utilizzare a causa della scarsezza di Kane (super a parte: è in grado di togliere tutta l'energia) e della varietà di mosse di Eiji. Ottimo invece Iori come copia di Kyo.

Iori Yagami

DARK THRUST
G, G/A, I+[A/C]

FIRE BALL
A, G, G/A+[A/C]

DEADLY FLOWER
G, G/I, I +[A/C] x3

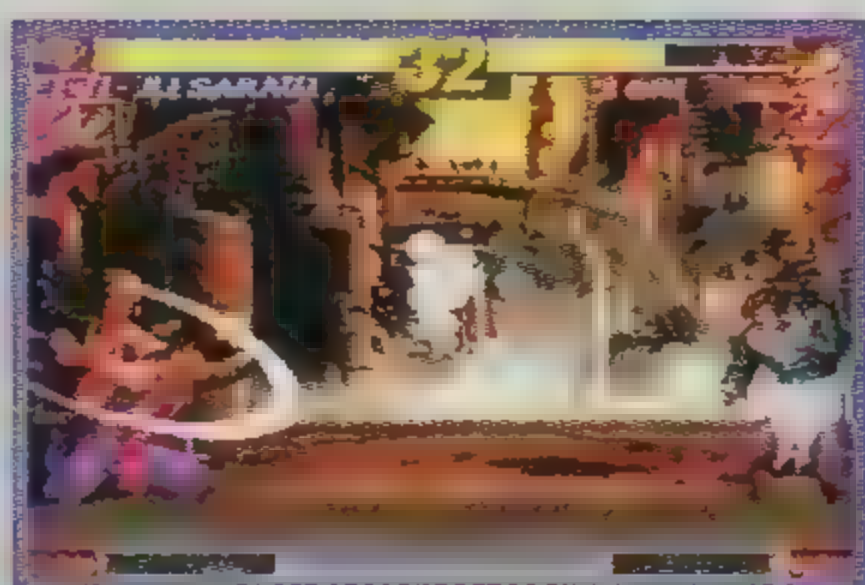
DARK CRESCENT SLICE
A, G/A, G, G/I, I+[B/D]

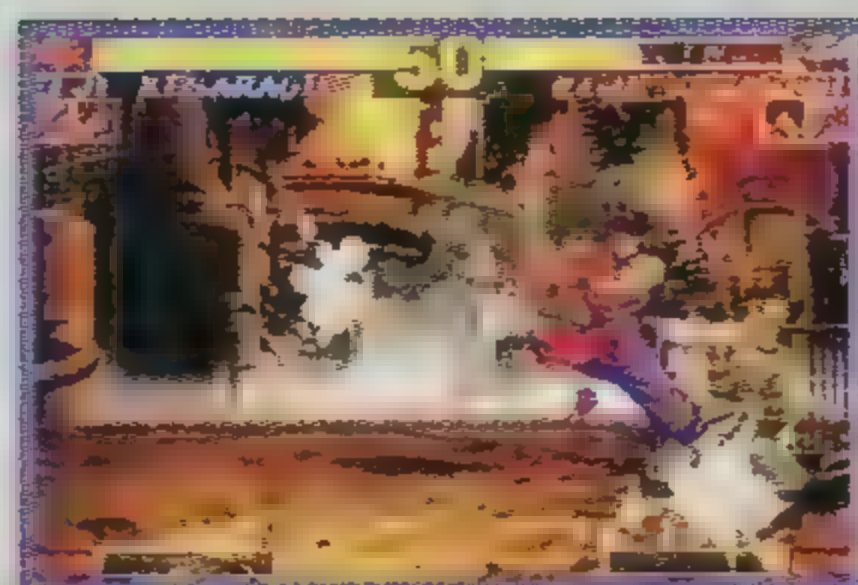
super MAIDEN MASHER
G, G/I, I, G/I, G, G/A, A+[C]

Eiji Kisaragi

SPIRIT BLAST

G, G/A, A+[A/C]

SHADOW SLICER

I, G/I, G, G/A, A+[A/C]

STALLION KICK

G, G/I, I, S/I+[B/D]

MIST SLASH

G, G/I, I +[A/C]

BONE CUTTER

A, G/A, G, G/I, I+[B/D]

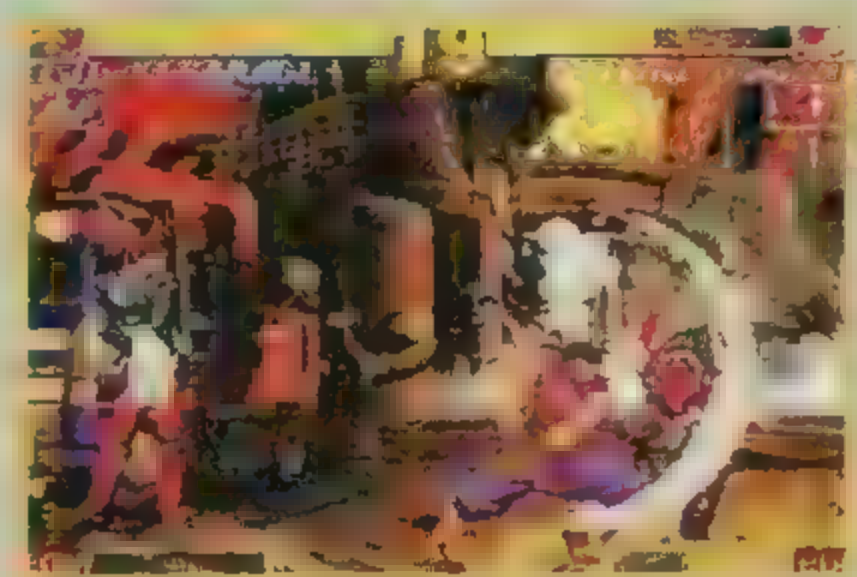
super MANTIS PUNCH

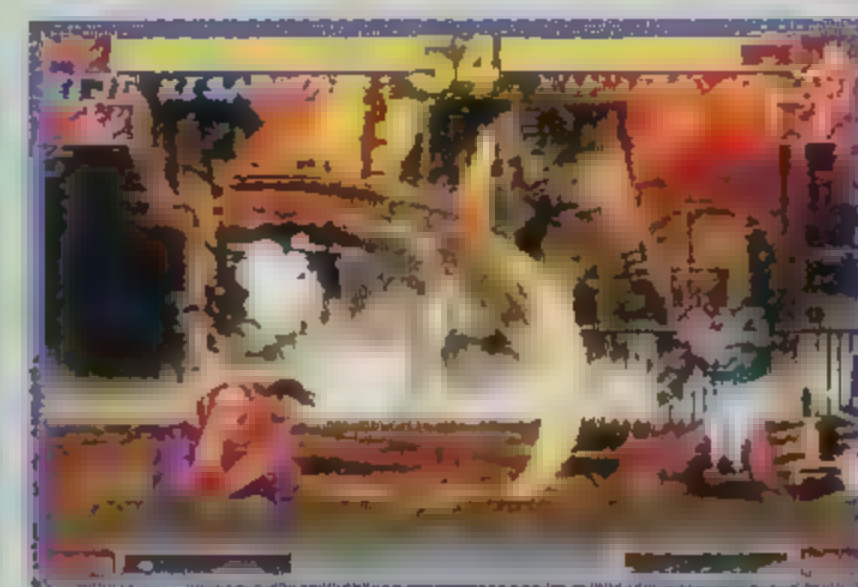
I, G/I, G, G/A, A, G/A, G+B

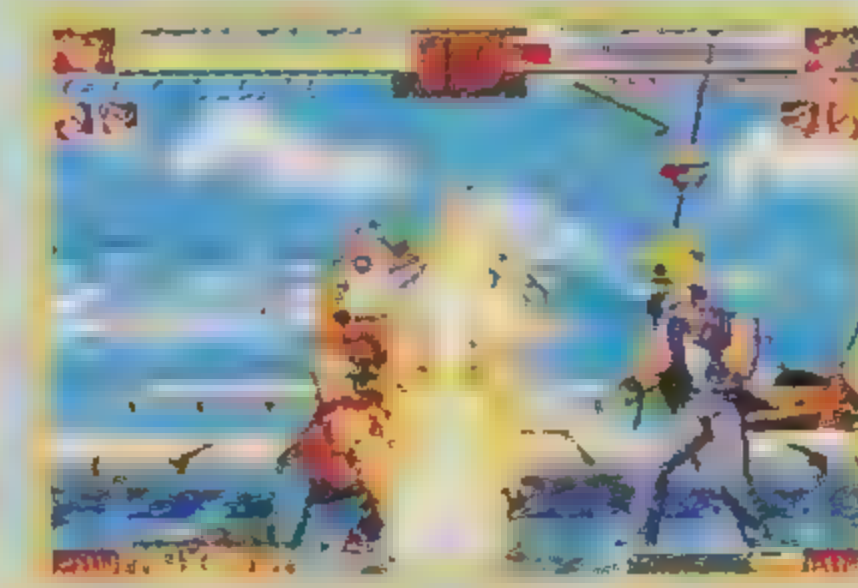
SHADOW ATTACK

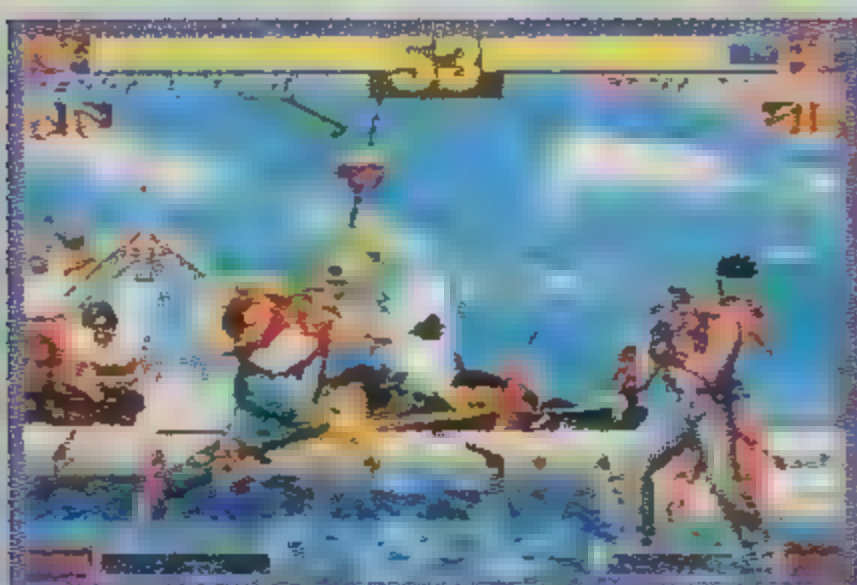
G, G/A, A+[B/D]

STEEL WAVE SLASHER

G, G/A, A, G/A, G, G/I, I+[A/C]

ITALIA

I mitici tre eroi di *Fatal Fury* sono tornati alla grande. L'aggiunta delle mosse di *FF3* ha infatti notevolmente giovato a Terry e a Joe. Andy è invece rimasto piuttosto invariato, con l'aggiunta di una mossa abbastanza inutile. Terry è comunque uno dei personaggi dalle combo più devastanti.

Terry Bogard

super POWER GEISER

G, G/I, I, G/I, A+[BC]

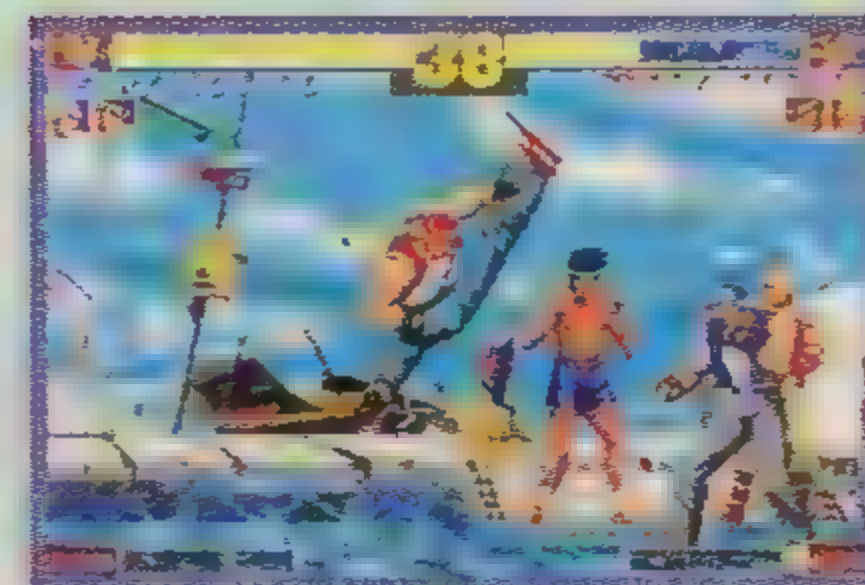
BURNING KNUCKLES

G, G/I, I +[A/C]

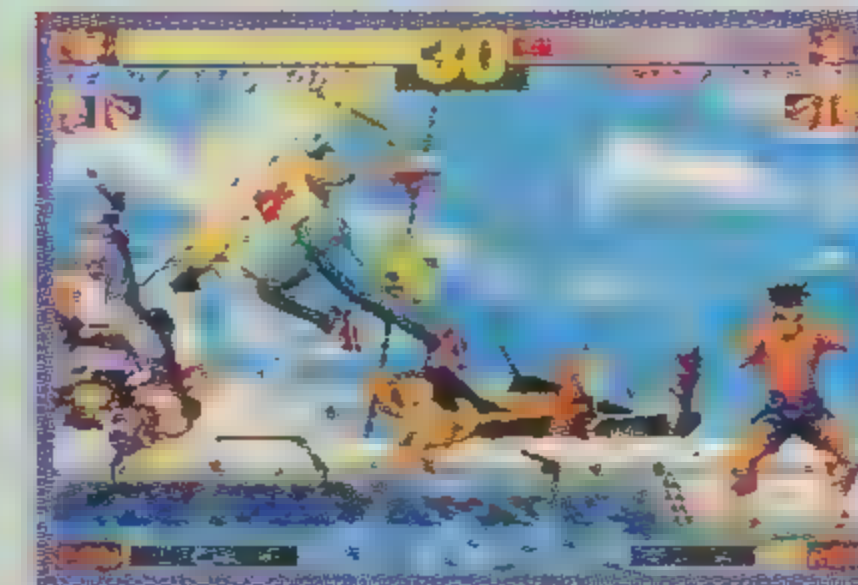
POWER WAVE

G, G/A, A+[A/C]

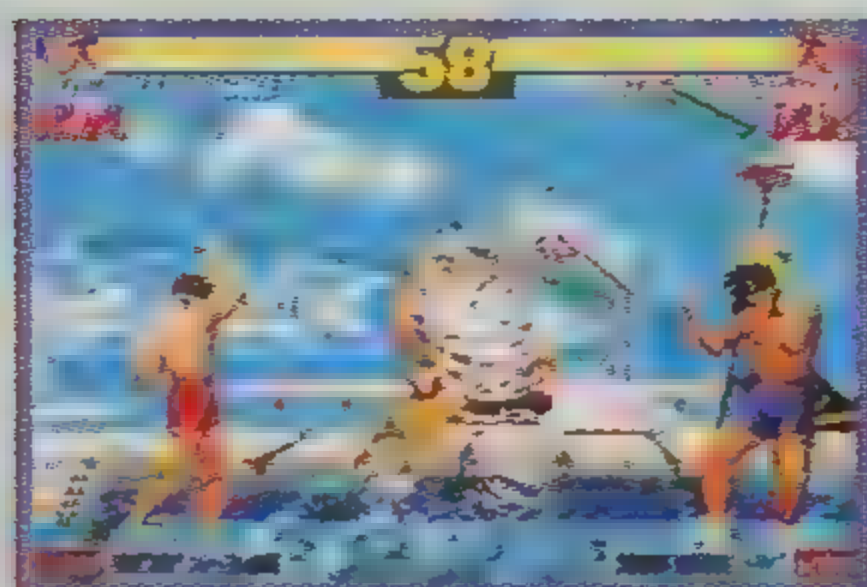
RISING TACKLES

Gc, S+[A/C]

CRACK SHOOT

G, G/I, I, S/I+[B/D]

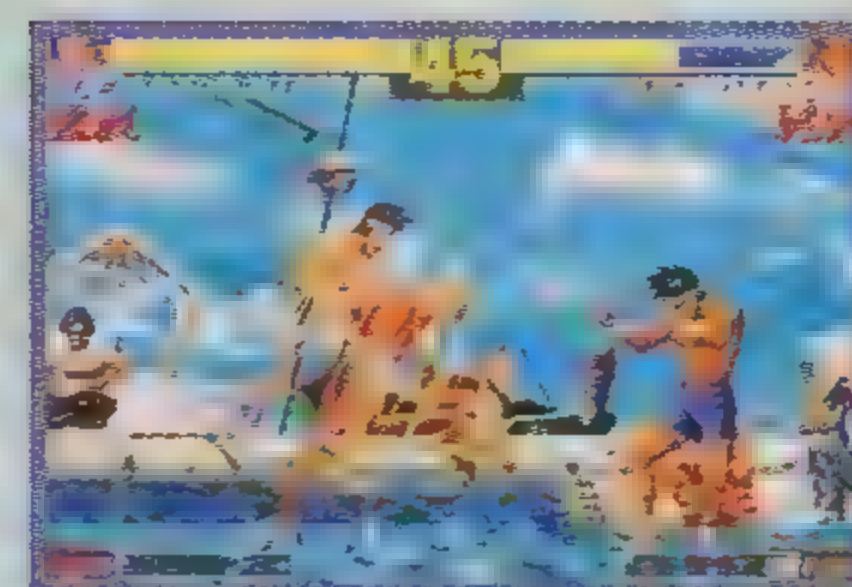
POWER DUNK

A, G, G/A+[B/D]

Joe Higashi

HURRICANE UPPER

I, G/I, G, G/A, A+[A/C]

SLASH KICK

G/I, S/A+[B/D]

TIGER KICK

G, G/A, A, S/A+[B/D]

TNT PUNCH

Premere più volte [A/C]

TNT PUNCH FINISHER

Durante il TNT Punch
G, G/A, A+[A/C]

HOLDEN HELL HURTER

G, G/I, I +[B/D]

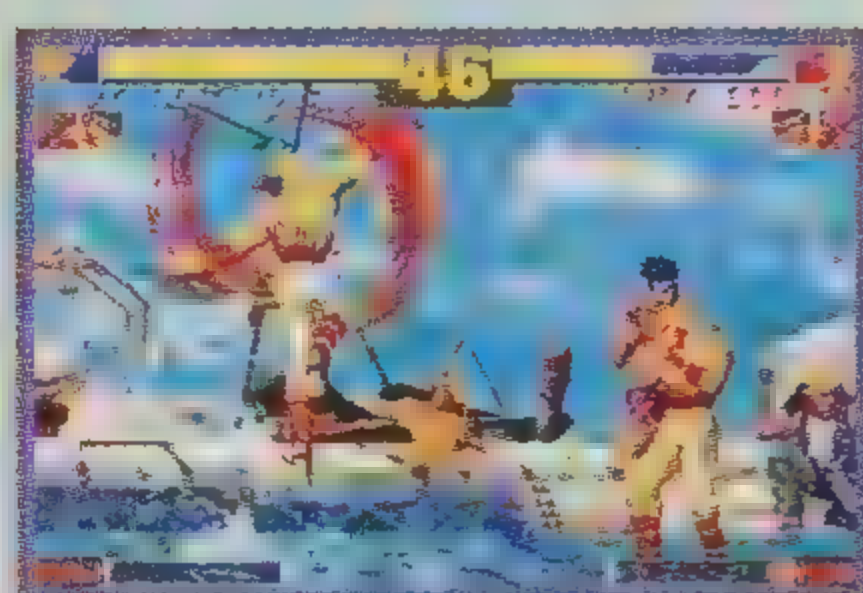
super SCREW UPPER

A, I, A, G/A, G, G/I +[BC]

super SUPER SONIC SWIRL

Gc, G/A, A+[BD]

Andy Bogard

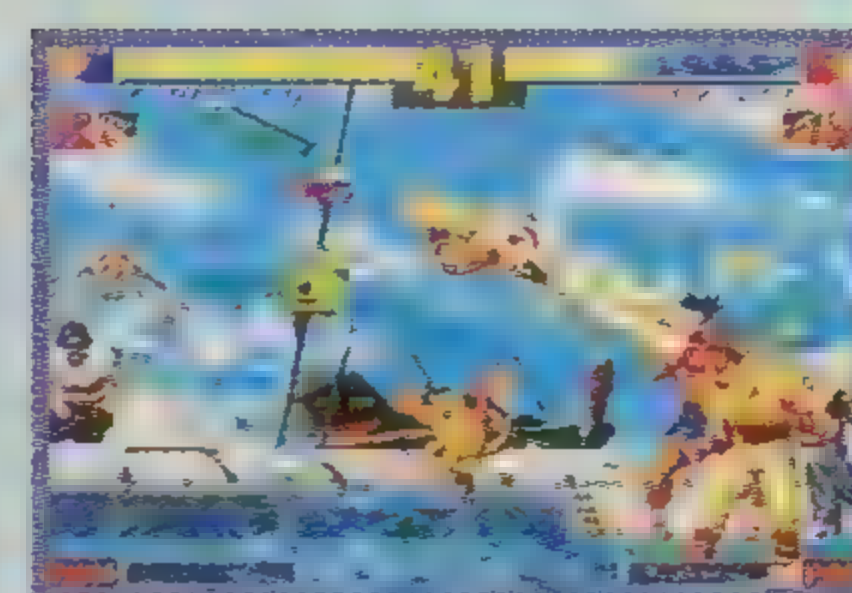
SHO RYU DAN

A, G, G/A+[A/C]

ZAN EI KEN

G/Ic, A+[A/C]

HISHO KEN

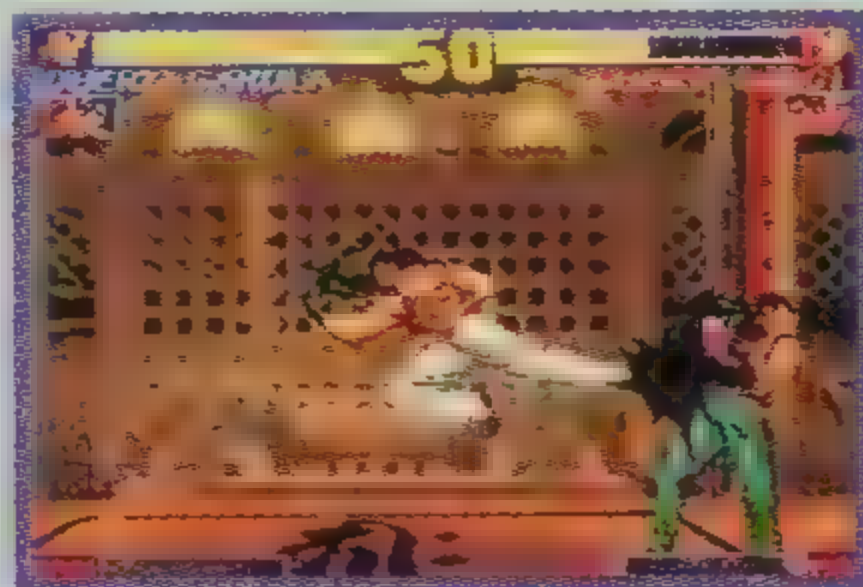
G, G/I, I +[A/C]

SONIC SPLIT

G/I, S/A+[B/D]

DAM BREAKER PUNCH

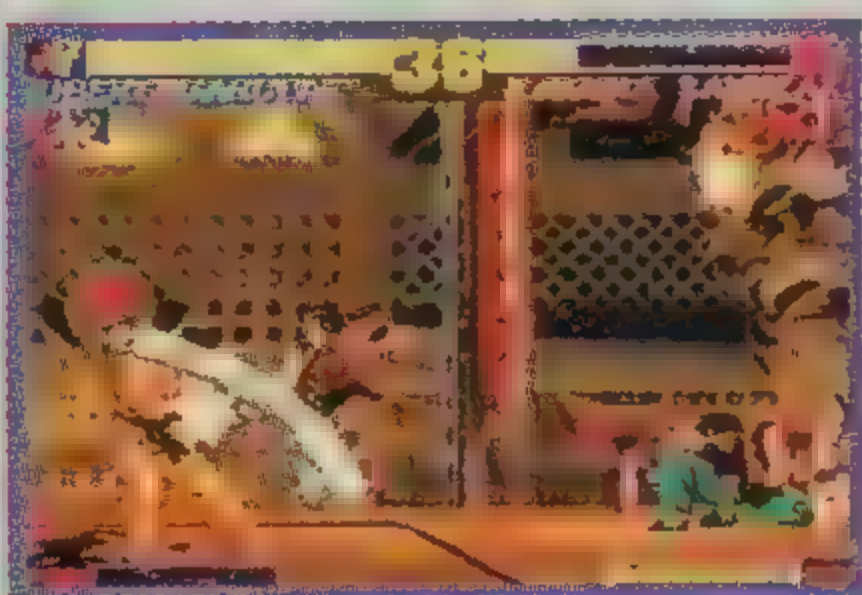
G, G/I, I +[B/D] x3

Robert Garcia

DRAGON BLAST PUNCH
G, G/A, A+[A/C]

LIGHTNING LEGS KNOCKOUT KICK
G/Ic, A+[B/D]

RYUGA
A, G, G/A+[A/C]

HAOH SHO KOH KEN
A, I, G/I, G, G/A, A+[A/C]

KYOKU GEN KICK DANCE
I, G/I, G, G/A, A +[D]
(vicino all'avversario)

GREAT SPIRIT KICK
A, G/A, G, G/I, I+[B/D]

FLYING DRAGON BLAST KICK
Durante un salto G, G/I, I +[B/D]

super RYUKU RANBU
G, G/A, A, G/A, G, G/I, I+[C]

MESSICO

I tre di *Art of Fighting 2* sono rimasti praticamente invariati nelle loro tecniche. Sempre ferrati nel loro Kyoku-gen Karate (di cui Takuma è maestro) hanno ricevuto un paio di combo nuove piuttosto inutili. Da notare che la Super di Ryu può essere eseguita anche durante un *salto*.

Takuma Sakazaki

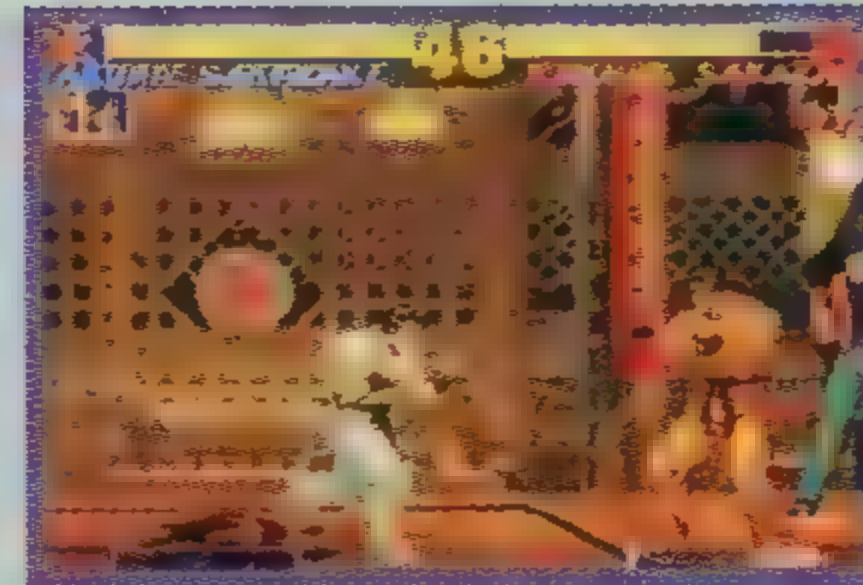
HAOH SHI KOH KEN
A, I, G/I, G, G/A, A+[A/C]

super RYUKU RANBU
G, G/A, A, I, A+[AC]

TIGER FLAME PUNCH
G, G/A, A+[A/C]

LIGHTNING LEGS KNOCKOUT KICK
G/Ic, A+[B/D]

SHORAN KYAKU
A, G/A, G, G/I, I+[B]
(vicino all'avversario)

SHORAN KYAKU ATTACK
A, G/A, G, G/I, I+[D]

ZAN RETSU KEN
A, G/A, G, G/I, I+[A/C]

Ryo Sakazaki

TIGER FLAME PUNCH
G, G/A, A+[A/C]

LIGHTNING LEGS KNOCKOUT KICK
G/Ic, A+[B/D]

KOHO
A, G, G/A+[A/C]

HAOH SHO KOH KEN
A, I, G/I, G, G/A, A+[A/C]

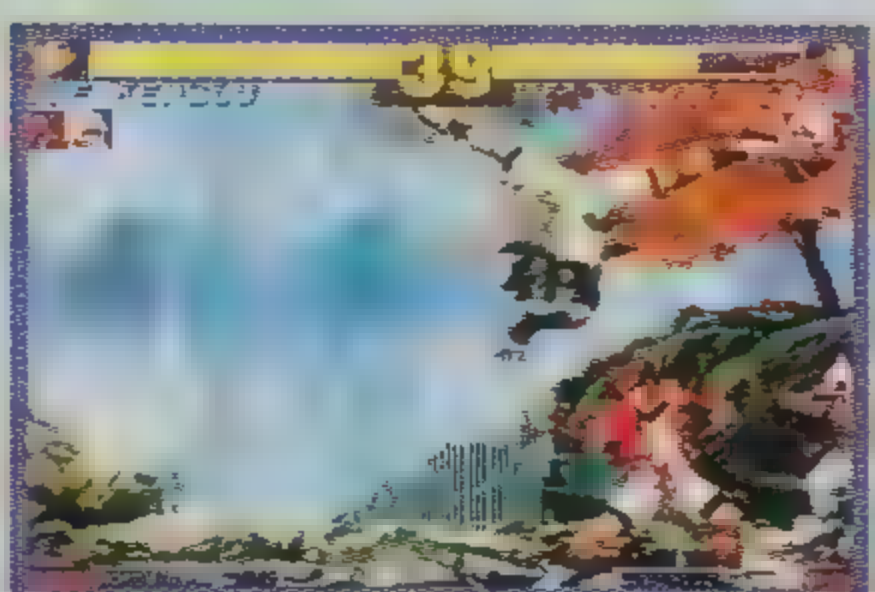
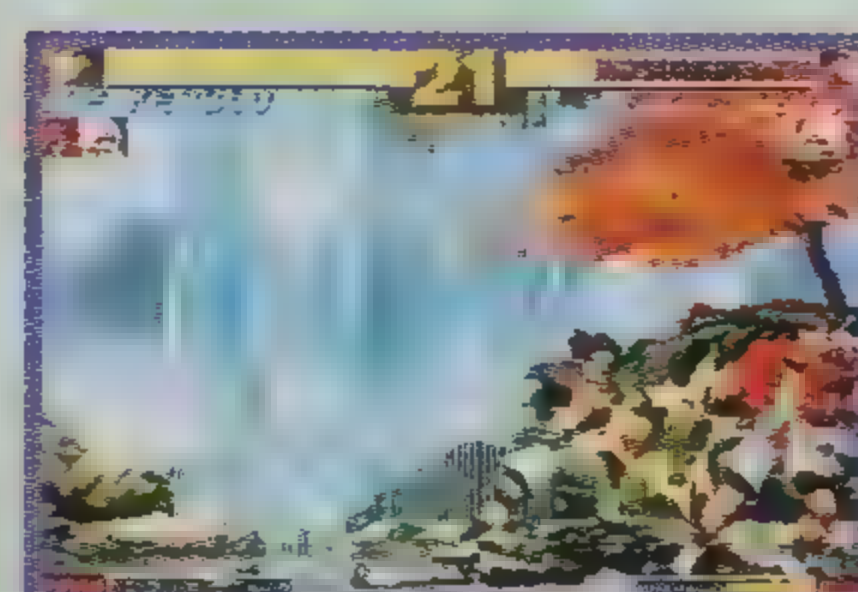
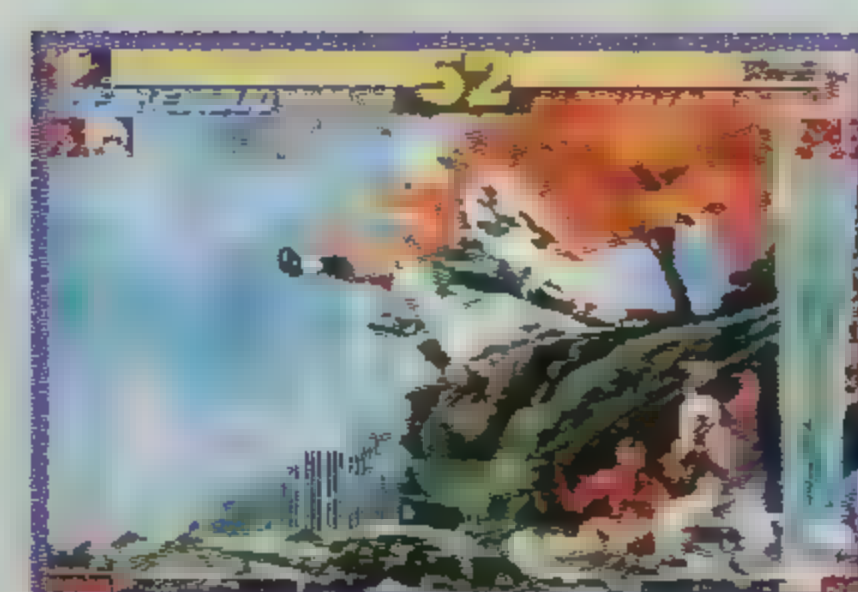
ZAN RETSU KEN
A, G/A, G, G/I, I+[A/C]

KYOKU GEN PUNCH DANCE
I, G/I, G, G/A, A +[D]
(vicino all'avversario)

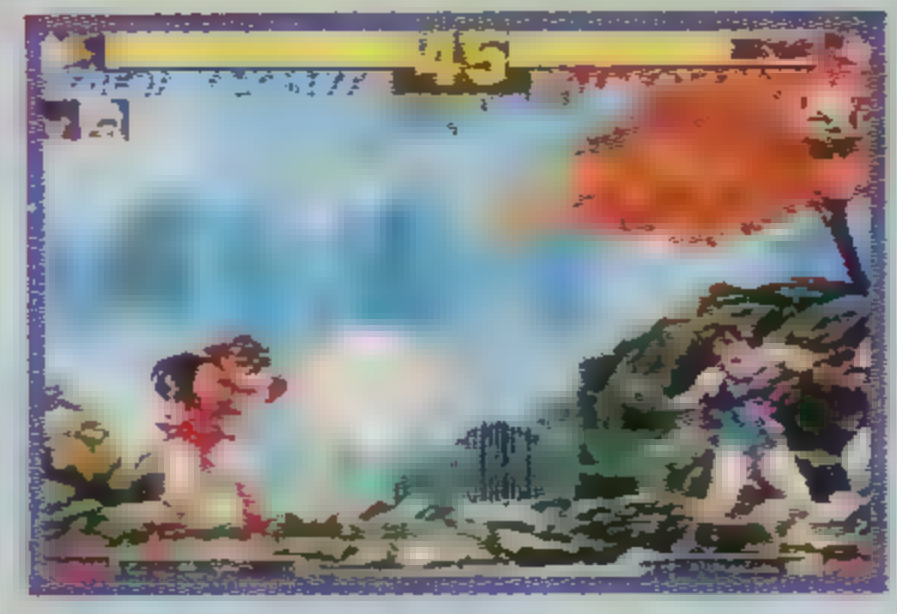
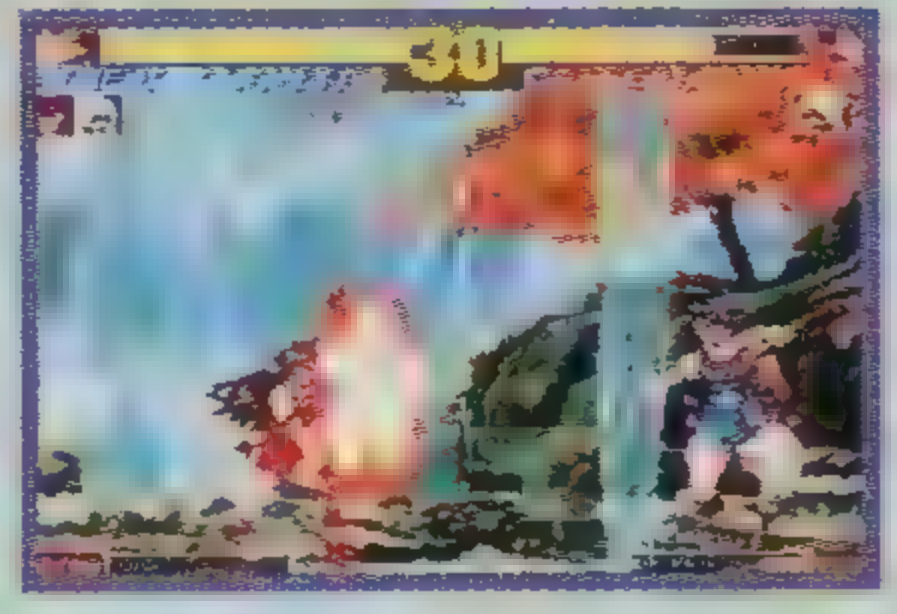
super RYUKU RANBU
G, G/A, A, G/A, G, G/I, I+[C]

FLYING TIGER FLAME PUNCH
Durante un salto
G, G/A, A+[A/C]

Shii Kensu

SUPER BULLET ATTACK
G, G/I, I +[A/C]

DRAGON UPPERCUT
I, G, G/I+[B/D]

DRAGON'S FANG
I, G/I, G, G/A, A+[A/C]

DRAGON TALON TEAR
Durante un salto G, G/I, I +[A/C]

super DRAGON GOD DRUBBING
G, G/A, A, I, A+[D]

Athena Asamiya

PSYCHO BALL ATTACK
G, G/I, I +[A/C]

PSYCHO REFLECTOR
I, G/I, G, G/A, A+[B/D]

PHOENIX ARROW
Durante un salto
G, G/I, I +[A/C]

PSYCHO SWORD
A, G, G/A+[A/C]

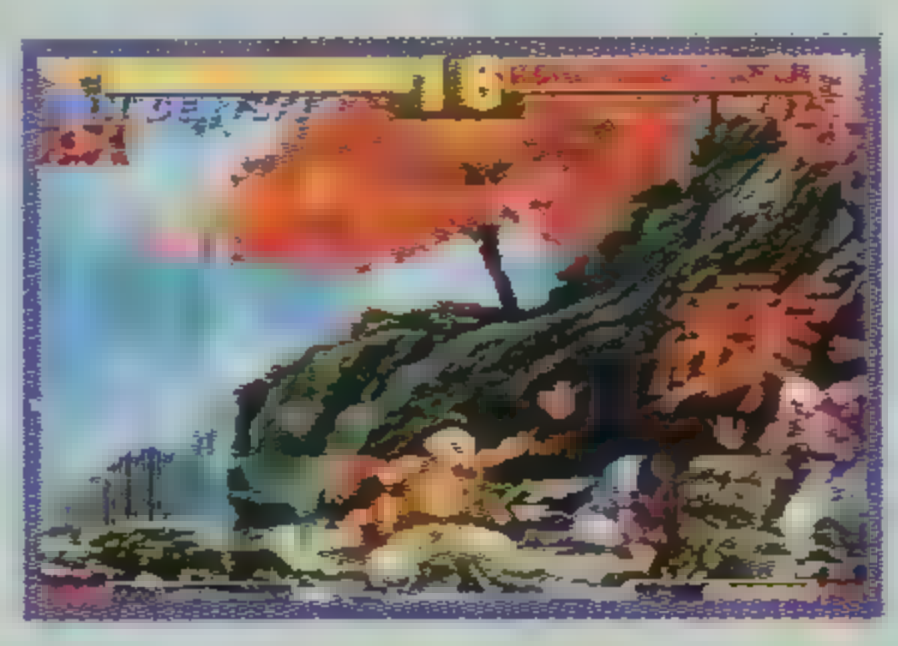
super SHINING CRYSTAL BIT
I, A, G/A, G, G/I, I, S/I+[BC]
Dopo il precedente movimento
G, G/I, I +[A/C]

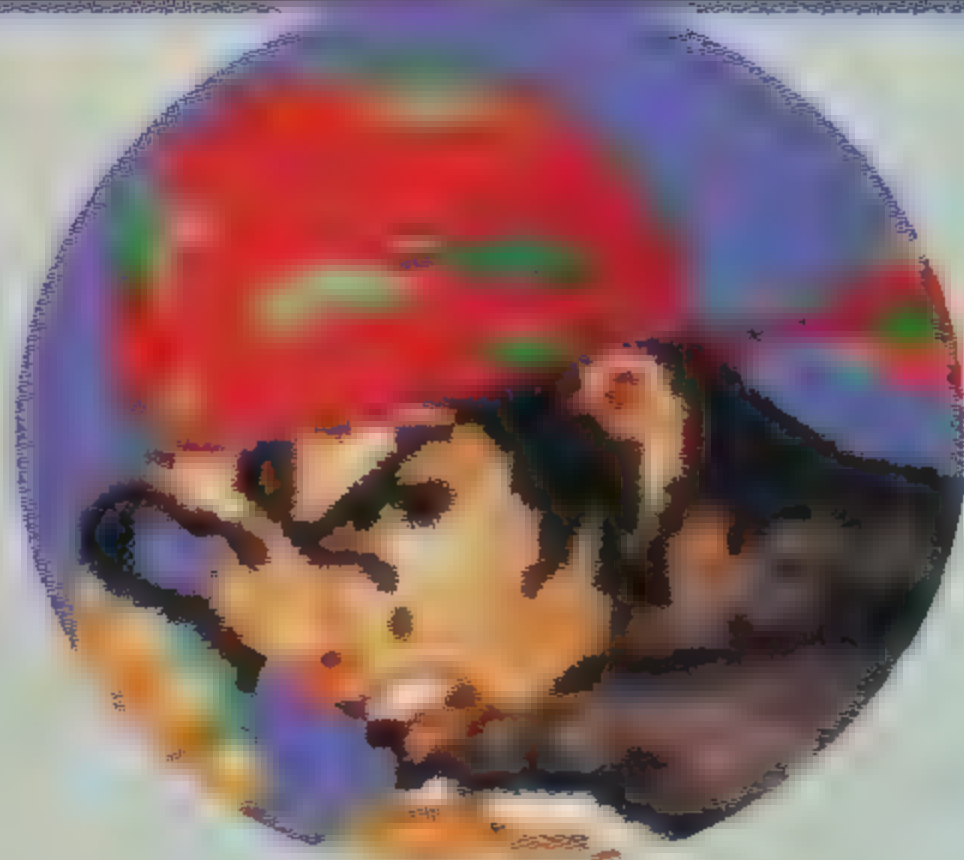
CINA

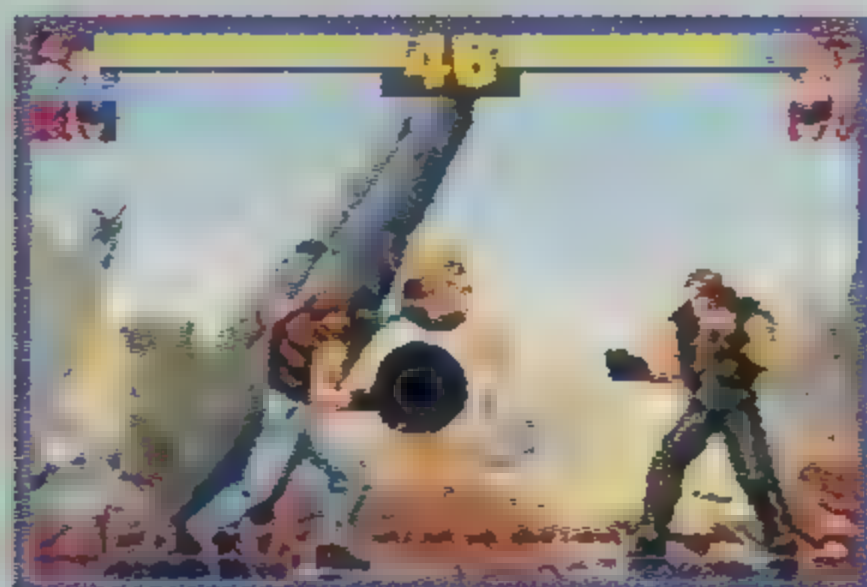
Anche i famosi "Psycho Warrior" hanno subito dei notevoli miglioramenti con l'aggiunta di un paio di nuove mosse. Athena è ora un ottimo personaggio, grazie alla sua nuova mossa difensiva, mentre invece il vecchio Chin ha perso il suo "spruzzo" alcolico in favore di una più devastante combo.

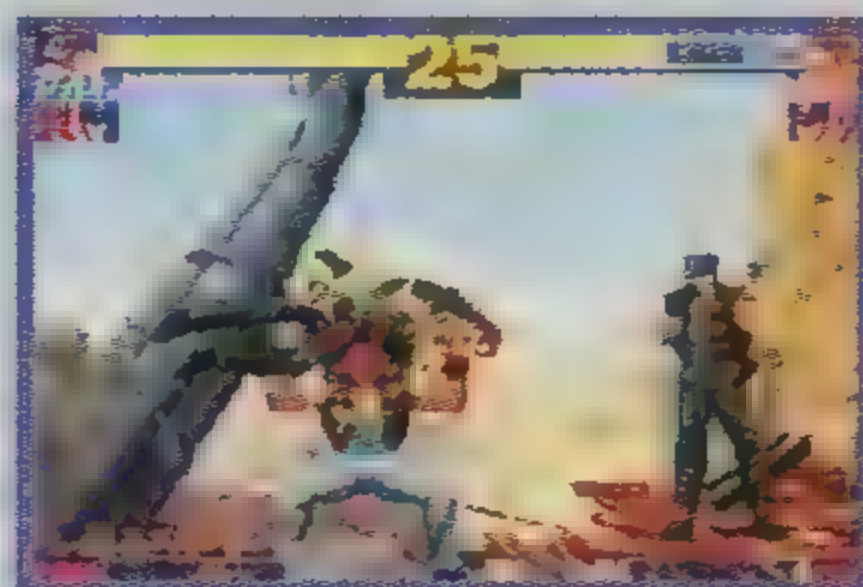
Chin Genzai

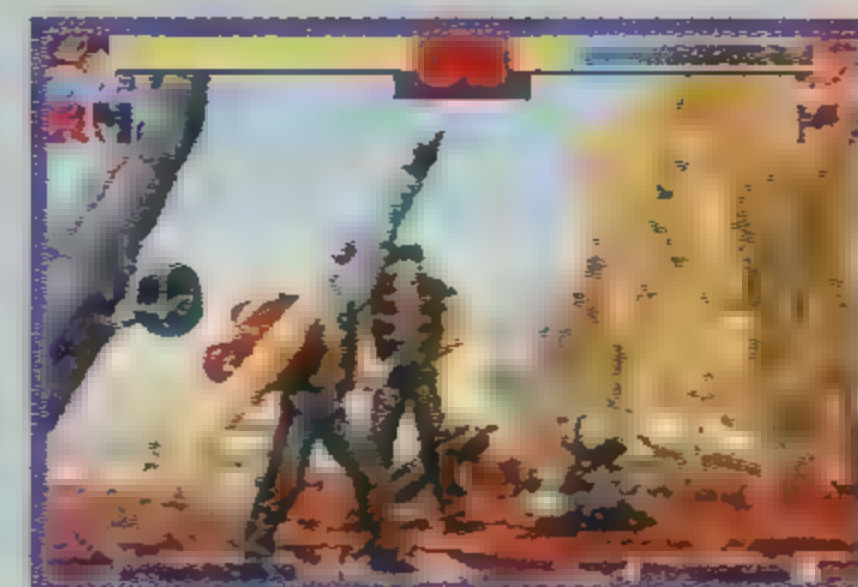
GOURD ATTACK
G, G/I, I +[A/C]

BURNING SAKE BELCH
A, G, G/A+[A/C]

ROLLING PUNCH
I, G/I, G, G/A, A+[B/D]

super THUNDER BLAST
G, G/A, A, G, G/A+[C]

Ralf

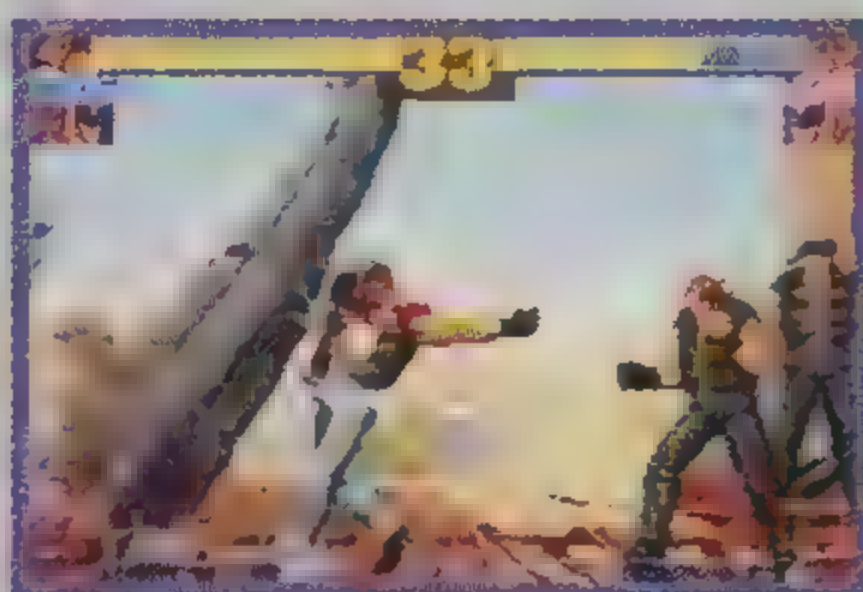
VULCAN PUNCH

Premere più volte [A/C]

SUPER ARGENTINE BACKBREAKER

I, G/I, G, G/A, A+[D]
(vicino all'avversario)

BLITZKRIEG PUNCH

Gc, S+[A/C]

super
SUPER VULCAN PUNCH

G/Ic, I, A+[C]

GARLING ATTACK

Ic, A+[A/C]

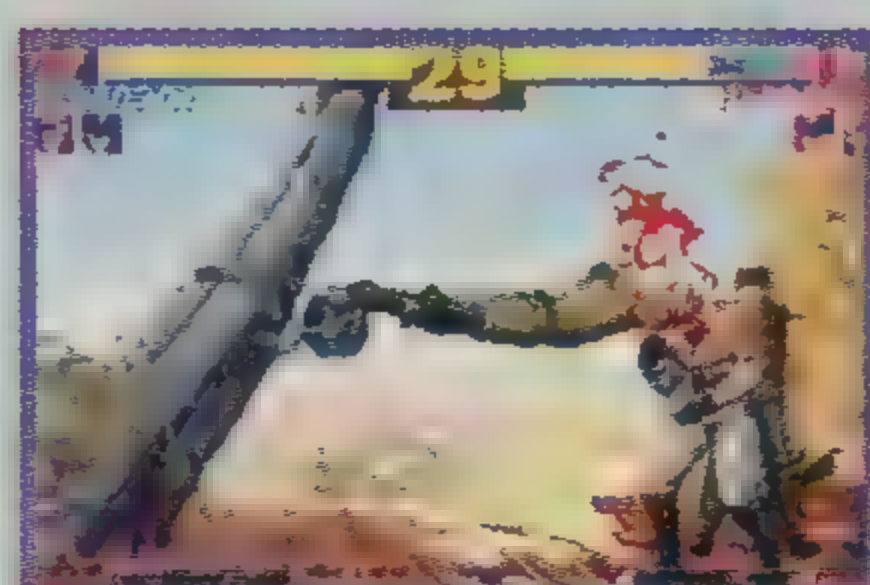
BRASILE

Affettuosamente chiamati "L'armata di Dio" questi tre soldati rappresentano il team che ha ricevuto i minori cambiamenti rispetto a *KOF'94*.
Solo Clark infatti possiede una nuova mossa. Rimane comunque temibile la forza del loro incontrastato leader Jeidern.

Jeidern

MOON SLASHER

Gc, S+[A/C]

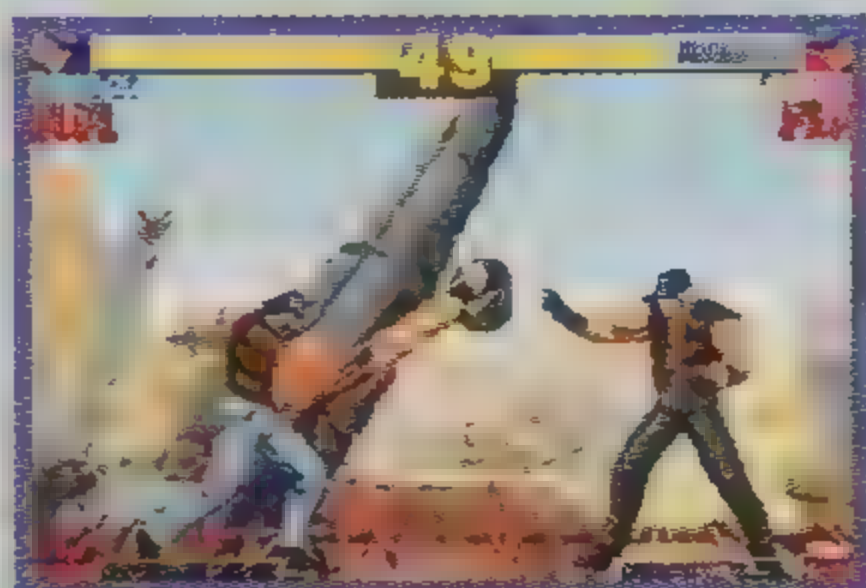
NECK ROLLER

Gc, S+[B/D]

STORM BLINGER

A, G/A, G, G/I, I+[C]
(vicino all'avversario)

super
FINAL BLINGER

Ic, G, S+[BC]

Clark

VULCAN PUNCH
Premere più volte [A/C]

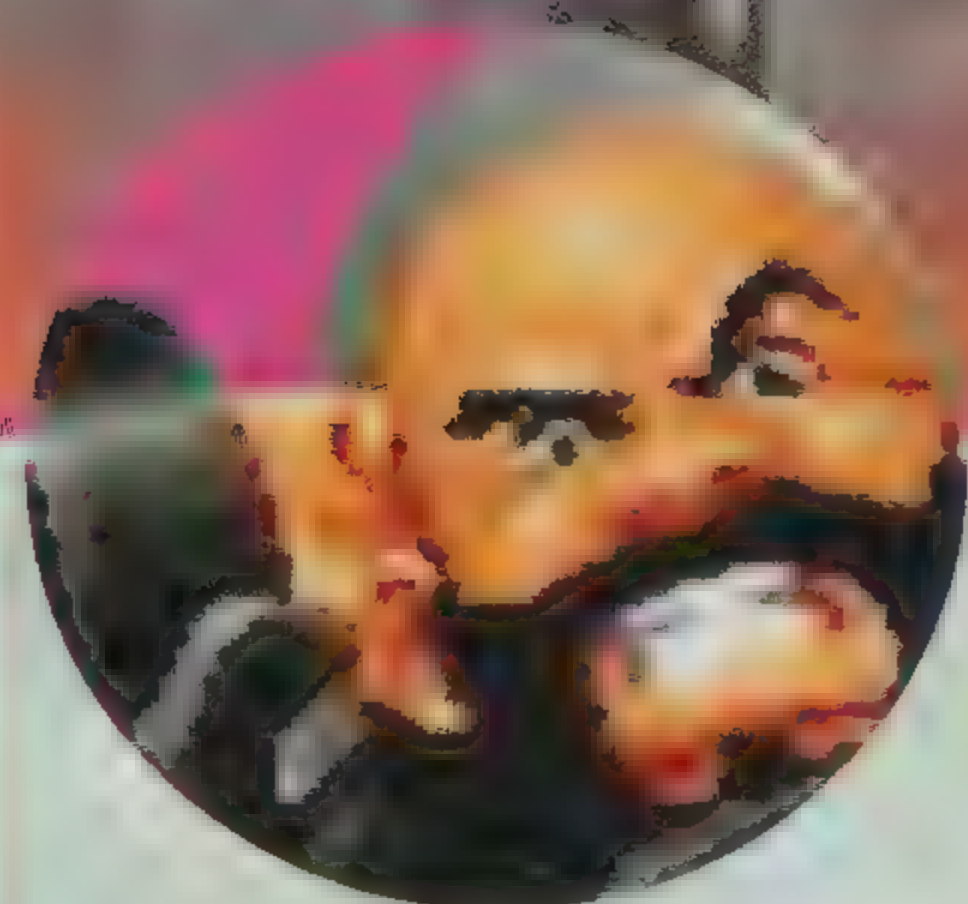
GARLING ATTACK
Ic, A+[A/C]

SUPER ARGENTINE BACKBREAKER
I, G/I, G, G/A, A+[D]
(vicino all'avversario)

SUPER ARABIAN BURGLARY BACKBREAKER
I, G/I, G, G/A, A+[C]

super ULTRA ARGENTINE BACKBREAKER
A, G/A, G, G/I, I, A, G/A, G, G/I, I+[C]
(vicino all'avversario)

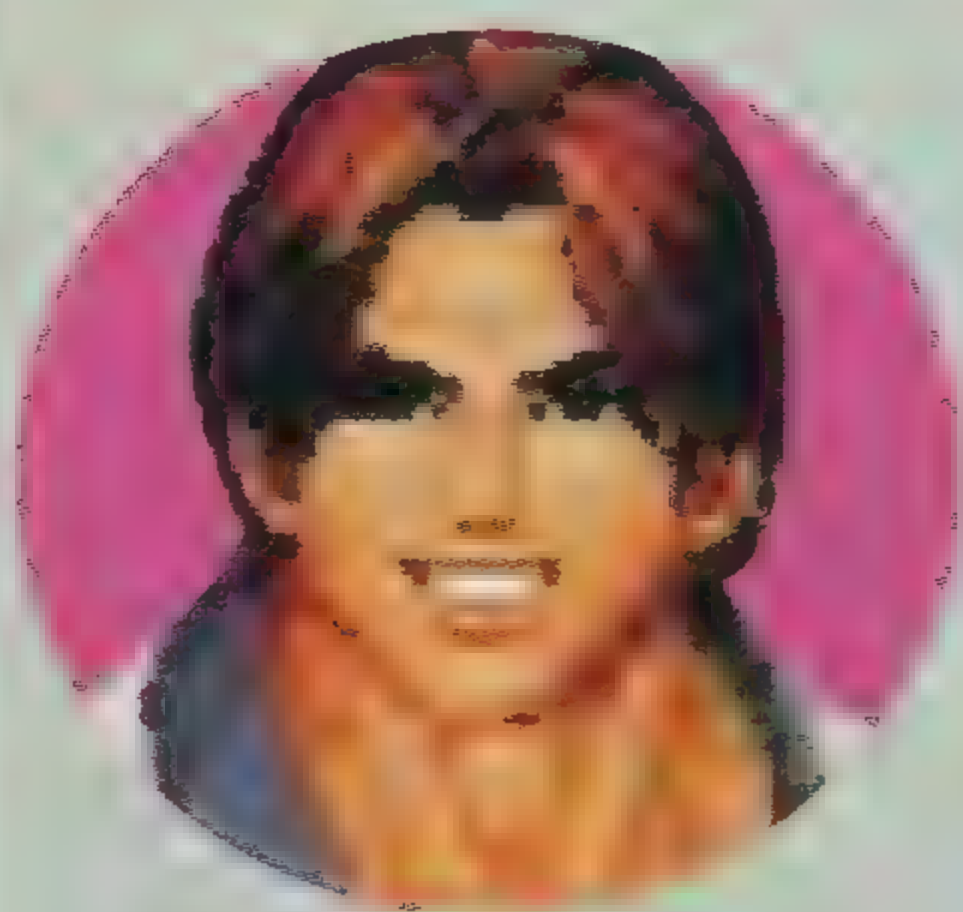
KOREA

Il team che vede come suo leader il mitico Kim Kaphwan di *Fatal Fury* ha sùbito dei netti miglioramenti. Chan, copiando Kim, possiede infatti una nuova mossa difensiva dagli attacchi volanti, mentre Choi è stato dotato di due nuove mosse estremamente letali. Da notare che la Super di Kim può essere eseguita durante un *salto*.

Chan Koehan

SPINNING IRON BALL
Premere più volte [A/C]

BREAKING IRON BALL
Ic, A+[A/C]

FLYING BALL BREAKER
Gc, S+[B/D]

super WILD BALL ATTACK
G, G/A, A, G/A, G, G/I, I+[C]

Kim Kaphwan

FLYING SLICE

Gc, S+[B/D]

FLYING KICK

Durante un salto G, G/A, A+[B/D]

COMET CRUNCHER

Ic, A+[B/D]

super PHOENIX FLATTENER

G, G/I, I, G/I, A+[BD]

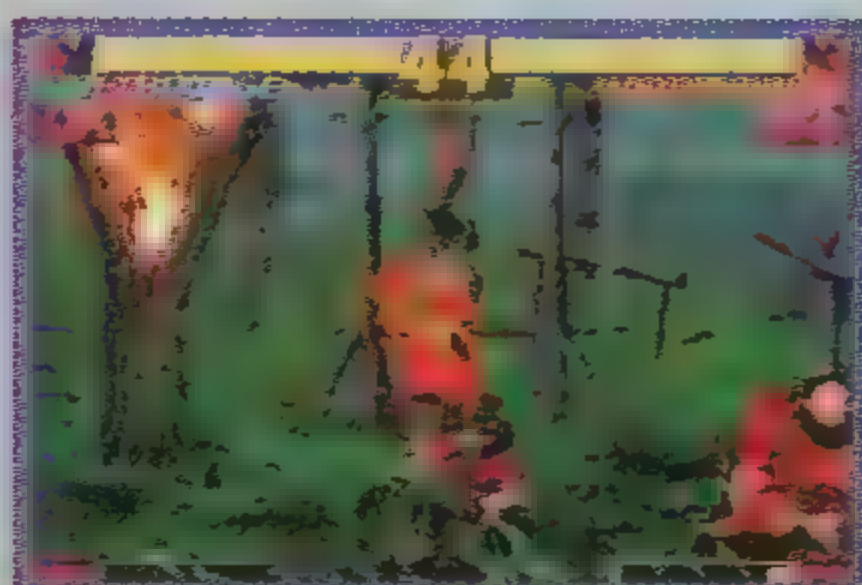
CRESCENT MOON SLASH

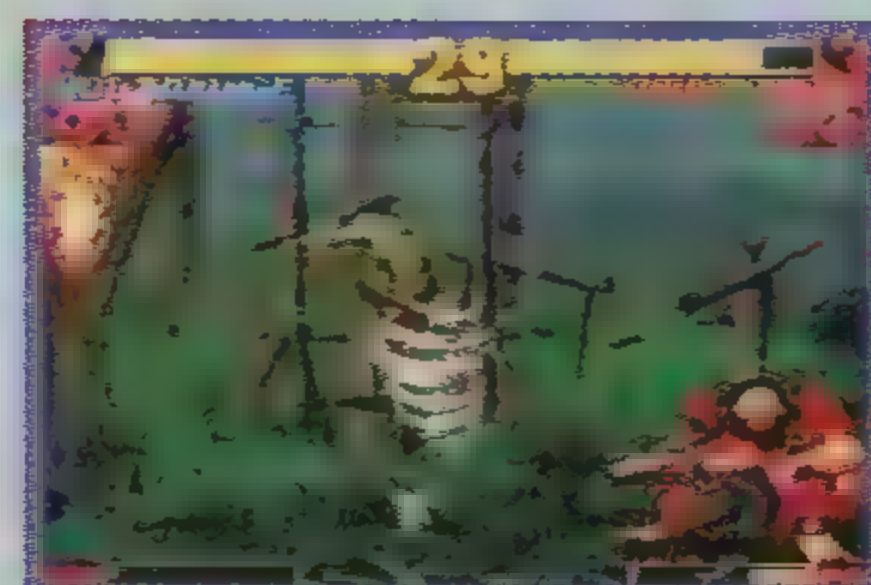
G, G/I, I +[B/D]

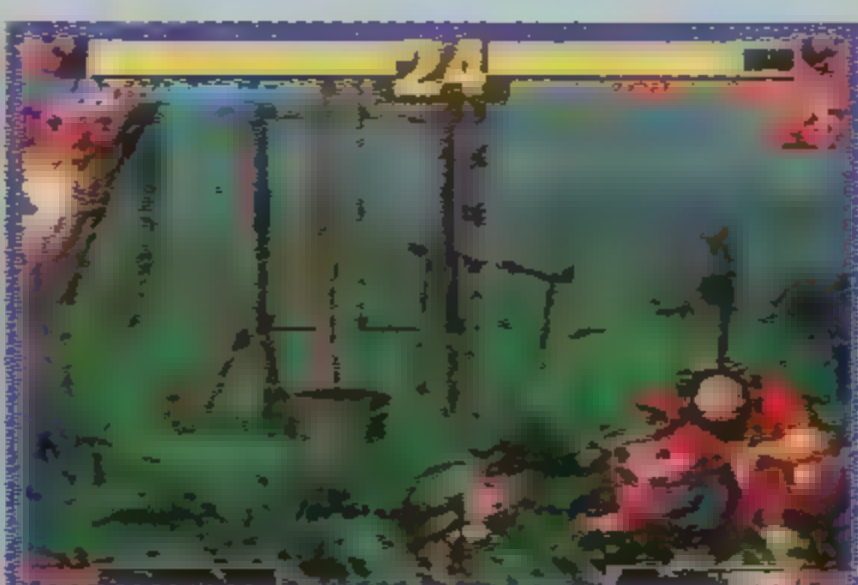
Choi Bounge

super TORNADO RIPPER

Ic, G, S+[BC]

HISHO KURETSUZAN

Gc, S+[B/D] (Tenere premuto)

HURRICANE CUTTER

Gc, S+[A/C]

KAITEN HIENZAN

Ic, A+[A/C]

SOARING KICK

Durante un salto G, G/A, A+[B/D]

FLYING MONKEY SLICE

Ic, A+[B/D]

Omega Rugal

OMEGA CRESCENT SLASH
A, G/A, G, G/I, I+[A/C]

FLYING AXE KICK
G, G/I, I, S/I+[B/D]

KRAUSER WAVE
A, I, A, G/A, G, G/I +[A/C]

REPPUKEN
G, G/A, A+[A/C]

REFLECTOR
G, G/A, A+[B/D]

I DUE BOSS FINALI

Utilizzando il trucco che troverete nel box apposito potrete controllare Omega Rugal e Saisyu Kusanagi, che sono senza dubbio i personaggi più forti di tutto il gioco. Il primo è un eccellente mix tra Geese Howard e Wolfgang Krauser (entrambi boss finali della serie di *Fatal Fury*), mentre il secondo, come padre adottivo di Kyo, ne possiede le stesse mosse con l'aggiunta di velocità e potenza. Ricordate che anche la super di Saisyu può essere "bloccata" tenendo premuto il tasto C dopo l'esecuzione della mossa.

Saisyu Kusanagi

DARK TRUST
G, G/A, A+[A/C]

FIRE BALL
A, G, G/A+[A/C]

CRESCENT SLASH
A, G/A, G, G/I, I+[A/C]

super SERPENT WAVE
G, G/I, I, G/I, G, G/A, A+[C]

RANDOM

BATTLE ARENA TOH SHIN DEN

PER USARE GAIA
Mentre la schermata dei titoli sta apparendo, premere giù, diagonale giù a sinistra, sinistra, quadrato; per sceglierlo, evidenziare Eiji e premere su, più un pulsante qualsiasi.

PER USARE SHO
Rendere disponibile Gaia, aspettare che parta la demo e premere start (sempre dal joypad del primo giocatore); mentre la schermata dei titoli sta apparendo, premere destra, sinistra, destra, sinistra, quadrato dal joypad del primo giocatore; per sceglierlo, evidenziare Kayin e premere giù più un pulsante qualsiasi.

CYBER SLED

PER USARE I MEZZI DEGLI AVVERSARI
Alla schermata dei titoli premere su, sinistra, giù, destra, su, triangolo, su, destra, giù, sinistro, su, cerchio; per sceglierli, andare alla schermata di selezione e continuare a premere destra anche dopo l'ultimo dei mezzi normalmente disponibili.

RIDGE RACER

PER GAREGGIARE NELLA MODALITÀ MIRROR
Iniziare la corsa normalmente, fermarsi prima della linea di partenza e tornare indietro. A questo punto un muro vi sbarrerà la strada, andategli incontro a una velocità superiore alle 90 miglia orarie e potrete così gareggiare col le piste rovesciate.
Per ottenre l'automobile nera: vincete tutti i circuiti, del modo "normal", dopo esserci riusciti il gioco vi metterà a disposizione le piste al rovescio con un livello di difficolta superiore. Se vi calssificherete primi nel T.T., otterrete la possibilità di controllare il bolide nero.

ASTAL

PER OTTENERE VITE INFINITE O INVICIBILITÀ
Premere pausa, giù, R, su, L, X, A, Y, B, Z, C (vite infinite), oppure pausa, giù, Y, sinistra, A, giù, B, destra, C (invincibilità).

BUG!

PER OTTENERE DEI CONTINUE ILLIMITATI
Completare tutto il primo mondo (gli atti 1, 2, 3 e finale di Reptilia); farsi uccidere e, quando si presenta la schermata con la scritta "Press Start", tenere premuto a destra e premere start; a questo punto apparirà la schermata con scritto sia "Press Start" che "Options"; anche qui tenere premuto destra e premere start.

CLOCKWORK KNIGHT

PER PARTIRE CON 999 VITE
Alla schermata del titolo premere su nove volte, giù sei volte, sinistra sette volte, Z, X, Y, Y, Y, Z.

DAYTONA USA

PER PASSARE DAI KM/H ALLE MIGLIE ORARIE SUL TACHIMETRO
Premere X, Y, e Z dal secondo joypad, quando appare il titolo del gioco.

PER CORRERE CON IL CAVALLO (UMA 1)
Arrivare primi in tutte le piste in modalità normale o più alta, oppure, nella schermata del titolo, premere start tenendo premuti diagonale su a sinistra, A, B, X e Z.

PER CORRERE CON IL SECONDO CAVALLO (UMA 2)
Arrivare primi con Uma 1 in modo "Endurance".

PER VEDERE IL REPLAY DALL'ALTO
Usare gli shift che, nella modalità "Time Attack" e con la configurazione di controllo del joypad "A", premettono di cambiare visuali durante il replay.

PER "CORRERE" SENZA RUOTE
Resettare il gioco (premendo contemporaneamente A, B, C e Start) quando, durante il "Pit Work", le gomme usate sono state tolte ma quelle nuove ancora non sono state messe, lasciare partire il demo del gioco.

PER SELEZIONARE PIÙ AUTO DA SUBITO
Alla schermata del titolo premere Start, tenendo premuti diagonale giù a destra, L, R, C, Y.

PER GIOCARE IN MIRROR MODE
Premere start alla schermata di selezione delle piste.

PER GIOCARE IN TIME ATTACK
Tenere premuto Start e premere C nella schermata di selezione delle auto.

PER FAR RUOTARE LA STATUA DI JEFFRY
Nella pista "Expert" fermarsi davanti alla statua di Jeffry e premere X.

PER OTTENERE IL KARAOKE
Tenere premuto su finché, in modo Arcade, non si siano scelte pista e auto; premere C quando la corsa comincia. Sono pazzi questi giapponesi.

VIRTUA FIGHTER

PER USARE DURAL
Per utilizzare il metallico nemico finale, nello schermo di selezione dei personaggi premere giù, su, destra, A più sinistra Buon divertimento!

GUIDA

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

F-1 Live Information

Mentre un team di sviluppatori coordinato dal team AM3 sta concentrando tutti i suoi sforzi nella realizzazione di *Sega Rally*, la Sega ha deciso di spezzare l'attesa del suo "pezzo forte" con un titolo di guida a nostro avviso di dubbio interesse e di gusto ancora inferiore. Entrando nel merito, è impossibile non notare la superficialità tecnica con cui è stato curato il prodotto in questione, lasciando sicuramente un segno negativo su quelle che sono le reali possibilità di una console come il Saturn. Se da un lato *F1 Live Information* offre un discreto controllo sull'impostazione della propria macchina, dando la possibilità di calibrare l'inclinazione dell'alettone anteriore e di quello posteriore, la quantità di benzina nel serbatoio al momento della partenza e il tipo di aderenza e durata dei pneumatici, dall'altro taglia la consistenza delle operazioni ottenibili sopra elencate scadendo poi nella parte più importante, che è la meccanica di gioco. L'inclinazione dell'angolazione delle visuali e l'utilizzo di texture poco definite non consentono una buona visione della gara, inducendo spesso e volentieri a errate valutazioni prospettiche e costringendo a brusche frenate in prossimità delle curve più complesse. Il sistema di controllo, inoltre, costringe a continue derapate, cosa che si addice più a un rally che non a una gara di formula uno. La cattiva fattura della ricostruzione grafica degli elementi di fondo degli autodromi, così come quella delle macchine, e la scarsa quantità di circuiti su cui si affrontano i gran premi (solo tre "ufficiali"), oscurano definitivamente il titolo in questione rendendolo uno dei prodotti meno riusciti per Saturn disponibili.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Future Games (Mi)

La messa a punto della monoposto risulta poco influente durante la gara.

Mai visti dei peunatici più quadrati di qi questa formula 1!

F1 LIVE INFORMATION

Non è sempre semplice cercare di comprendere come mai su una piattaforma a 32 bit si debbano vedere dei giochi che sembrano prendere in giro non solo i possibili acquirenti, ma persino la console per cui sono stati realizzati. Con l'uscita di titoli del calibro di *Daytona* o del suo diretto antagonista *Ridge Racer*, risulta impensabile il poter credere di attirare l'attenzione del pubblico verso qualsiasi altro titolo automobilistico che non presenti almeno argomenti altrettanto convincenti, soprattutto se si considera l'imminente lancio sul mercato dei sequel dei "must" in questione. Poche auto, tre soli circuiti ufficiali e l'assenza di una vera e propria modalità "campionato" insieme ai flebili sforzi fatti per la realizzazione tecnica di *F1 Live Information*, non lasciano quindi spazio a paragoni di sorta con i prodotti attualmente in commercio e lo candidano apertamente al posto di primo eletto del dimenticatoio di Stato, assieme al già tristissimo *Guile Racer*.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ (5/10)
L'angolazione delle visuali di gioco non consente di vedere la fine dei rettilinei, costringendo il giocatore a brusche frenate in prossimità delle curve

GRAFICA (6/10)
Non si tratta certamente del punto di forza del gioco. Ritardi nell'aggiornamento dello schermo e realizzazione tecnica delle macchine pietosa

SFIDA (7/10)
La scarsa giocabilità unita a un'intelligenza artificiale degli avversari non proprio ben calibrata, causa un certo disinteresse da parte del giocatore meno perseverante

SONORO (6/10)
La telecronaca in diretta della gara è uno degli aspetti più interessanti di F1, peccato sia in giapponese. Gli effetti sonori sembrano generati da un Vic-20

SATURN 67

SOTTO CONTROLLO

Per cambiare le marce
Per cambiare la visuale
Per attivare la finestra "live window"
Per sterzare
Per accelerare
Pausa
Per frenare

N.B. il joypad è parzialmente riconfigurabile e sostituibile con il volante della Sega

Casa: GREMLIN/SONY
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

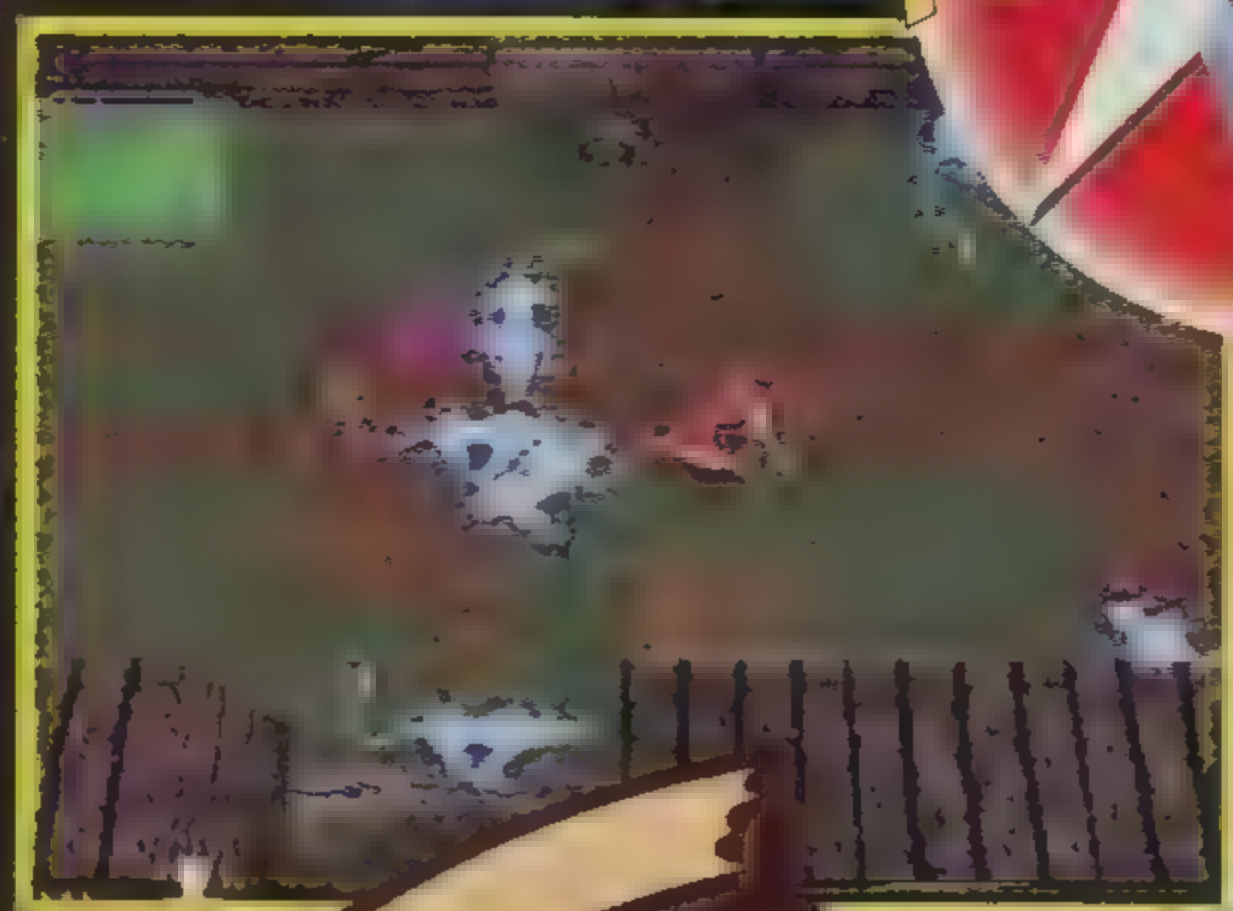
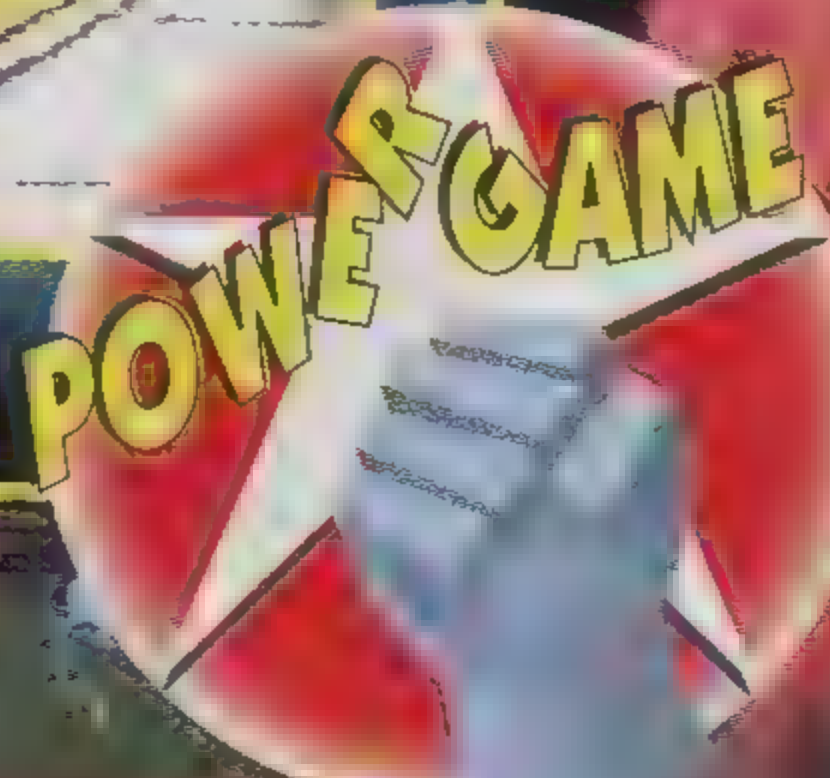
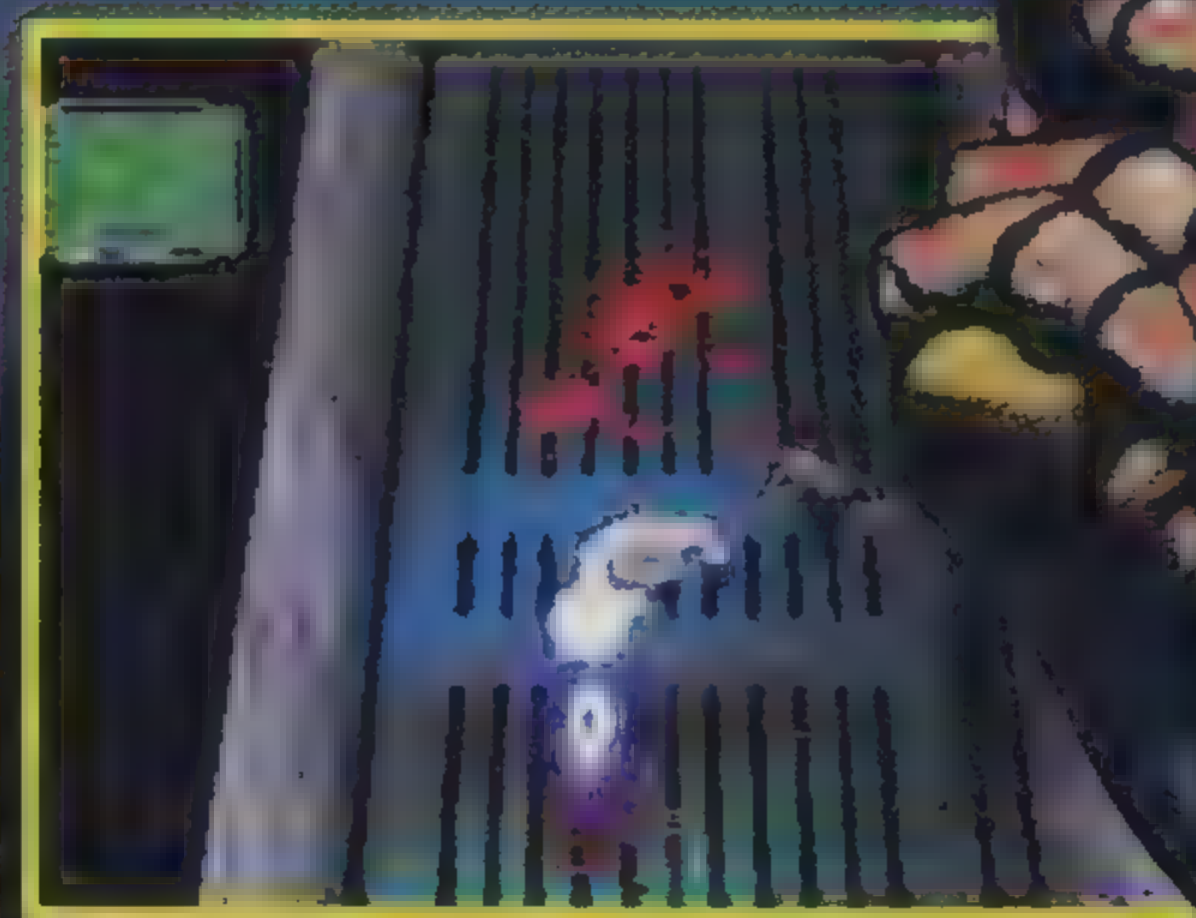
LOADED

POWER GAME

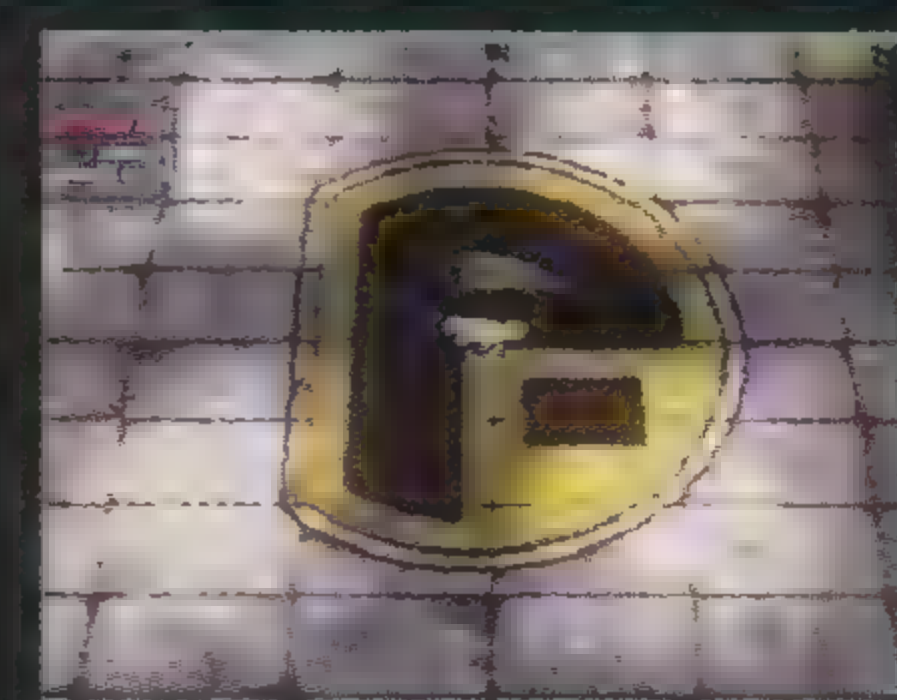
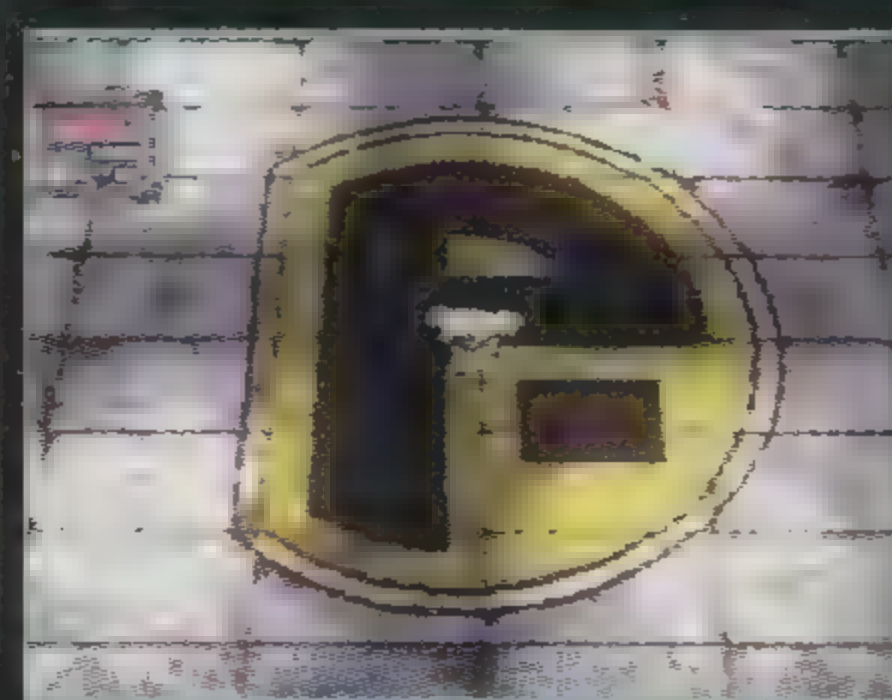
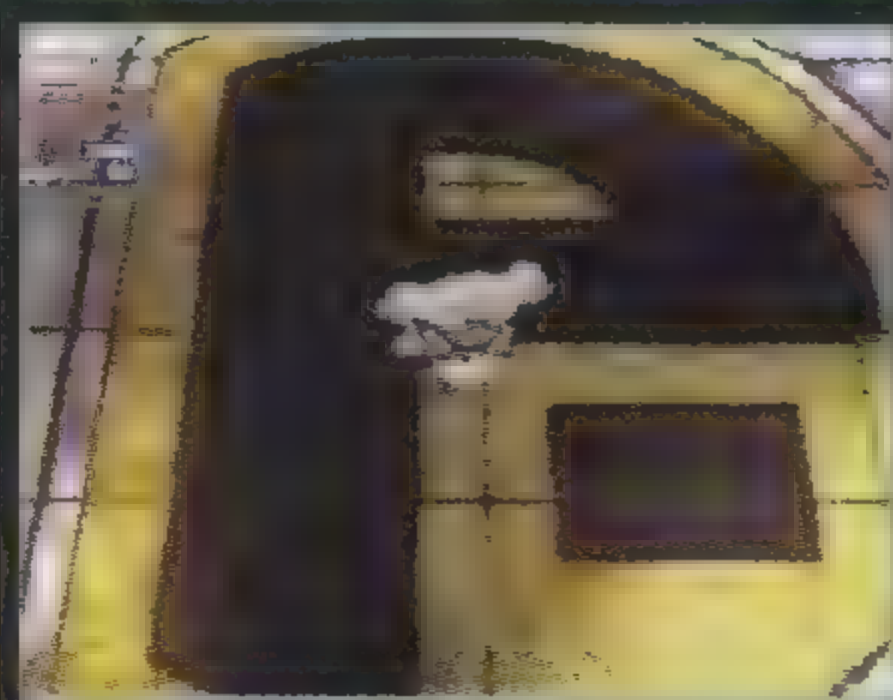
Quando i peggiori criminali della galassia sono racchiusi in una prigione situata nel più profondo e buio angolo dell'universo, sono davvero tempi duri per i secondini. Soprattutto se sarete voi a guidare i prigionieri potendo contare su sofisticate armi in grado di spazzare via intere orde di carcerieri.

La trama di *Loaded* è assolutamente essenziale, ma si presta bene per un gioco dove l'azione è l'elemento fondamentale. In ognuno dei 15 livelli che compongono il gioco il vostro compito primario sarà trovare le quattro chiavi di colori diversi che aprono le rispettive porte e che conducono alla locazione successiva. Ovviamente non è facile come sembra, visto che non solo i livelli sono immensi e intricati, ma sono anche pieni zeppi di nemici di ogni tipo che aspettano solo di fare fuoco contro lo sventurato che osi affrontarli.

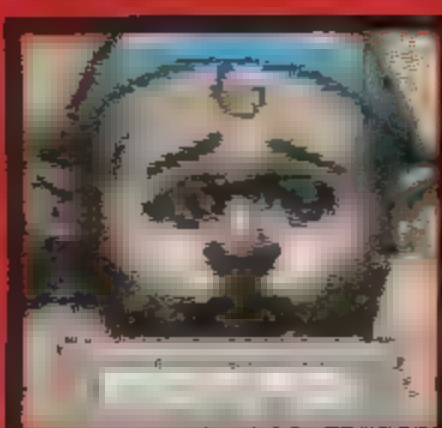
Per quanto riguarda le dimensioni dell'area di gioco, per non perdere l'orientamento vi verrà in aiuto una piccola mappa posta nell'angolo in alto a sinistra che visualizza la struttura degli ambienti interni e la conformazione del terreno nei livelli in esterno. Una volta esplorati i sotterranei, infatti, bisognerà girovagare per il perimetro della prigione e per le montagne circo-

La smart-bomb di Mamma è una delle più belle.

Mamma sta splattando un nemico. In alto a sinistra si può vedere la mappa.

SEMPRE PIÙ VICINI

Come abbiamo detto, nel gioco le stanze e i personaggi sono inquadrati dall'alto, come accadeva in *Smash TV* o in *Gauntlet*. Tuttavia, si può scegliere da quale distanza controllare l'azione, ovvero la quantità di livello inquadrata. In pratica, premento i tasti superiori del joypad (L2 e R2), si può avvicinare e allontanare la telecamera "virtuale" che vi permette di seguire il vostro personaggio, costatandone gli effetti in tempo reale e in maniera decisamente spettacolare. Quando si gioca in due, invece, questo effetto zoom è automatico: quando i giocatori si allontanano la telecamera si allontana, ridimensionando progressivamente tutto quello che è contenuto nello schermo di gioco, e mantenendo sempre un'ottima definizione.

VOGLIO LA MAMMA!

I personaggi di *Loaded* sono a dir poco strampalati e sicuramente affetti da qualche turba psichica. Ognuno ha delle caratteristiche proprie per quanto riguarda velocità e capacità di resistere ai colpi nemici, ed è armato con un'arma e una smart-bomb personalizzata.

MAMMA

"Mamma!" è la parola che ripete costantemente questo grasso personaggio vestito da bebè. È stato abbandonato da piccolo ed è cresciuto così.

Movimento: Lento
Armatura: Buona
Arma base: Plasma Gun
Ultra Bomb: Ripple Grenade

VOX

Una graziosa fanciulla capace di uccidere con una sola parola (non è l'unica). Infatti, è in grado di amplificare a tal punto la sua voce da farla divenire un'arma.

Movimento: Veloce
Armatura: Leggera
Arma base: Hail Flail
Ultra Bomb: Sonic Blast

FWANK

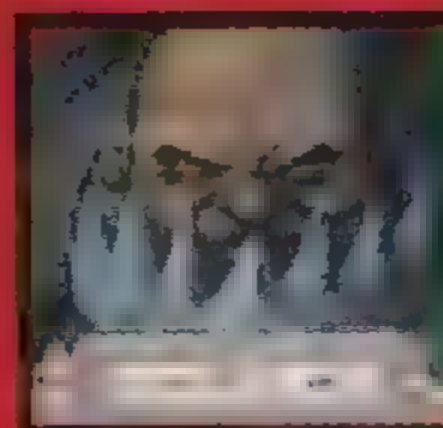
Una sorta di Joker, ancora più pazzo e pericoloso. Si addobba come un clown e vede tutti gli altri come giocattoli con cui esercitarsi al tiro a segno.

Movimento: Lento
Armatura: Buona
Arma base: Neutron Spheres
Ultra Bomb: Homing Teddies

BUTCH

È uno dei più pericolosi criminali dell'intero universo. Di solito quando fugge non si preoccupa mai dell'abbigliamento e questa volta gli è toccato un abito da donna.

Movimento: Veloce
Armatura: Media
Arma base: Flame Thrower
Ultra Bomb: Explosive Ring

BOUNCA

Il classico personaggio grosso e stupido anche se bisogna ammettere che si veste in maniera molto elegante. È stato dappertutto, ma non ha mai appreso niente.

Movimento: Medio
Armatura: Media
Arma base: Missiles
Ultra Bomb: Frag Missiles

CAP'N HANDS

Il più pericoloso e famoso pirata dell'intera galassia. L'unica parte del suo corpo che non sia stata rimpiazzata da protesi varie è la testa. Scelta quantomeno discutibile.

Movimento: Medio
Armatura: Media
Arma base: Flintlocks
Ultra Bomb: Vortex Bomb

Tra i nemici ci sono anche dei solidi robottoni, super-armati.

Nei livelli all'aria aperta si è circondati da montagne da cui saltano giù enormi scorpioni.

Nel modo a due la telecamera che inquadra i personaggi zooma avanti e indietro automaticamente permettendo di tenere sempre sotto controllo la situazione.

stanti, dove a ostacolare ulteriormente il vostro cammino ci si metteranno anche collinette e depressioni.
Nella maggior parte dei livelli, comunque, ci si ritrova a percorrere delle strade obbligate fino a che non si trova la prima chiave, a questo punto bisogna percorrere la strada a ritroso in cerca di stanze e corridoi prima inaccessibili e, in breve tempo, l'unico modo per riconoscere le zone già esplorate saranno i cadaveri sparsi sul terreno. Ma fate attenzione, ci sono anche stanze segrete, rivelabili solo sparando contro le pareti crepate! I nemici sono davvero molto vari e eterogenei, vanno da energumeni super armati a enormi topi di fogna, da torrette semoventi a zombie assetati di sangue. Quando si riesce finalmente a ucciderli, i loro corpi si spandono sul suolo con un effetto molto gratificante, visto che rimane come segno indelebile su pareti e pavimenti per tutta la sessione di gioco. Ma questa non è l'unica delizia grafica: ogni texture che ricopre la struttura poligonale in 3D delle varie costruzioni è molto ricercata e già dopo alcuni livelli si sente il desiderio di scoprire come apparirà quello successivo, sulle pareti campeggiano scritte di vario genere, ogni mobile che arreda le stanze (casse, letti, armadi) e disin-

Le smart-bomb distruggono tutto ciò che c'è nelle vicinanze

Quando si distrugge l'arredamento si provocano delle grandi esplosioni.

ILLUMÌNA I PESCIOLINI

L'impressionante grafica di *Loaded* deve la sua spettacolarità non solo ai perfetti ambienti tridimensionali rivestiti da bellissime texture, ma anche ai numerosi effetti di luce. Le lampade che illuminano i livelli interni, le esplosioni e le armi emanano delle luci colorate, trasparenti e sfumate che si sovrappongono a tutti gli altri elementi. In pratica, quando si spara o si passa sotto un lampione, tutti gli sprite e le texture vengono illuminati e colorati con un effetto molto realistico, realizzabile solo grazie al potente hardware delle nuove macchine. Inoltre, spesso ci si imbatte in zone buie o illuminate da neon lampeggianti, dove è importante sparare per vedere cosa ci circonda, creando un'atmosfera decisamente inquietante.

tegrabile e, infine, oltre ai psichedelici effetti di luce (date un occhiata al box) vale la pena utilizzare ogni arma e ogni smart-bomb anche solo per costatarne i risultati. La colonna sonora (mitica la canzone che accompagna il menu iniziale), ovviamente di qualità CD, e gli effetti campionati chiudono il discorso sulle meraviglie audio visive di *Loaded*.
La possibilità di giocare in due contemporaneamente a questo punto arriva come manna dal cielo, dato che per cimentarsi con successo a *Loaded* è richiesto un impegno non indifferente. Spartire questo duro lavoro con un amico aumenta le soddisfazioni, soprattutto quando si riesce a portargli via l'ennesimo potenziamento per l'arma, o un'essenziale kit di pronto soccorso. Tra esplosioni, fumate, luci lampeggianti e decine di nemici, tal volta ci scappa anche qualche rallentamento, ma sono attimi talmente brevi da non permettere neanche un sospiro di sollievo.
In definitiva, *Loaded* si basa su una struttura di gioco non originale, visto che prende spunto da molti altri giochi quali *Gauntlet*, *Chaos Engine*, *Doom*, *Smash TV* (un coin op frenetico, convertito egregiamente per SNES, caratterizzato da due joystick che permettevano di sparare e muoversi nelle otto direzioni indipendentemente) ma, se si considerano tutti gli aspetti di questo coinvolgente mix, compresa una grafica mozzafiato, ci si rende conto che *Loaded* è assolutamente unico e indispensabile.

• ***Trust***

LOADED

Durante la lunga prova di questo gioco ci siamo chiesti spesso dove fosse la fregatura. Una grafica così curata comporterà dei problemi di giocabilità. Falso. Di longevità. Falso. Allora i livelli saranno tutti uguali, tutti con gli stessi nemici. Falso. Alla fine abbiamo desistito e abbiamo dovuto arrenderci alla realtà: *Loaded* è un gran bel prodotto che merita di essere acquistato da tutti gli amanti degli sparatutto frenetici. È esattamente il tipo di gioco che ci aspettavamo dalle nuove console, ovvero con una grafica improponibile per un 16 bit che non compromettesse minimamente la giocabilità, l'ideale per interminabili partite da soli o in compagnia di un amico. Una vecchia volpe come la Gremlin ha fatto di nuovo centro. Tuttavia preghiamo di astenersi dall'acquisto tutti coloro che non amano il genere splatter e che pensano di non essere in grado di affrontare un gioco lungo e molto difficile, dove siano richiesti ottimi riflessi e, talvolta, una buona dose di pazienza. Provare per credere.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (1–10)
Andare in giro a sterminare decine e decine di nemici è sempre stato molto divertente e con Loaded lo è ancora di più

GRAFICA (1–10)
Fino a quando non uscirà l'Ultra 64 sarà difficile trovare un gioco dello stesso genere graficamente migliore

SFIDA (1–10)
Molto difficile a causa della complessità dei livelli e dell'alto numero di avversari. Grazie ai salvataggi e con l'aiuto di un amico si riesce comunque ad avanzare

SONORO (1–10)
Un altro di quei giochi che necessitano assolutamente un collegamento al proprio impianto HI-FI, specialmente per la canzone iniziale

PSX 93

SOTTO CONTROLLO

Per allontanare e avvicinare la "telecamera"
Per utilizzare lo smart-bomb
Per muovere il personaggio
Per vedere la mappa
Per sparare
Per correre

Casa: PONY CANYON
N°Giocatori: 1/2 IN LINK
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

METAL JACKET

È interessante notare come su PSX, ormai da qualche tempo, i giochi con protagonisti mech più o meno imponenti stiano divenendo quasi un settore a parte. Peccato che la qualità di questi prodotti lasci generalmente a desiderare. Nel caso in questione, per esempio, ci troviamo di fronte a un gioco da molti atteso come qualcosa di incredibilmente bello (rispetto alla media del genere), ma che sembra rivelarsi invece una mezza delusione. A partire dal duplice concept, che propone da una parte la difesa di un obbiettivo contro la bellezza di sette nemici, e dall'altra una vera e propria battaglia di gruppo dove bisogna scegliere alleati e antagonisti, per arrivare a una grafica decisamente spartana, il tutto permeato da un'ingiustificata sterilità di fondo. Se da una parte le idee sono buone, è comunque assurdo che fin dall'inizio si dia la possibilità di scegliere fra una dozzina di scenari per i combattimenti, ma non si permetta di accedere a stage successivi, neanche in caso di vittoria. Il tutto si riduce, insomma, a una statistica finale che illustra qual è stato l'andamento della battaglia. Come se non bastasse, l'interfaccia utente si presenta decisamente macchinosa, proponendo una marea di opzioni, delle quali è davvero difficile verificare l'effettiva utilità, e rendendo immediatamente evidente l'impossibilità di guidare i mech in maniera decente, soprattutto quando si tratta di mirare gli avversari, i quali non fanno che procedere a saltoni e zigzagando. Graficamente il 3D sembra gestito approssimativamente, e non si può non notare una disarmante scarsità di poligoni su schermo. Le esplosioni sono davvero bruttine, capita spesso di passare attraverso

Colpire i mech avversari é un'impresa molto complicata, si spostano velocemente proteggendosi tra gli edifici.

Se morirete prima che lo scontro si sia ultimato, potrete assisterne alla fine grazie all'opzione replay.

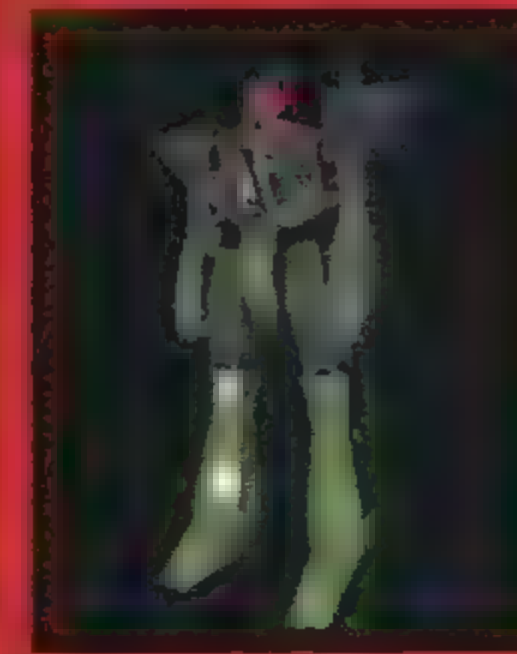
POLIGONI DI LATTA

Oltre a sceglierví il mech preferito, nel modo combat potrete decidere il numero e il tipo dei compagni della vostra squadra e di quelle nemiche.

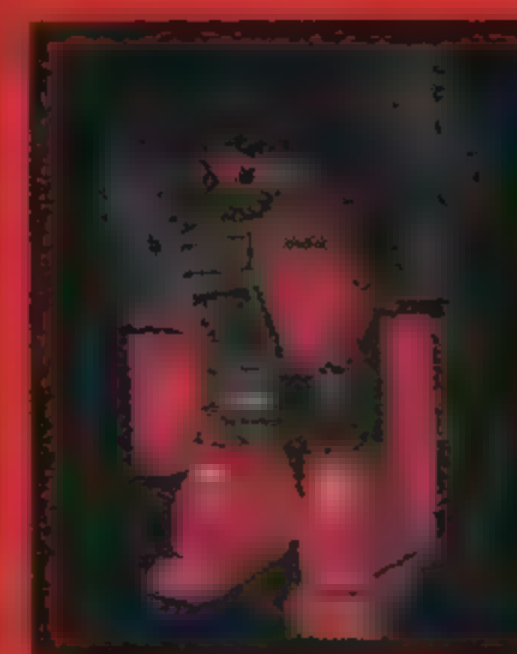
SRW - 022B
Altezza 10,65 m; bocca da fuoco 16 mm; peso 12,6 tonnellate; velocità 120 km/h.

CSX - 006
Altezza 10,88 m; bocca da fuoco 15 mm; peso 13,1 tonnellate; velocità 130 km/h.

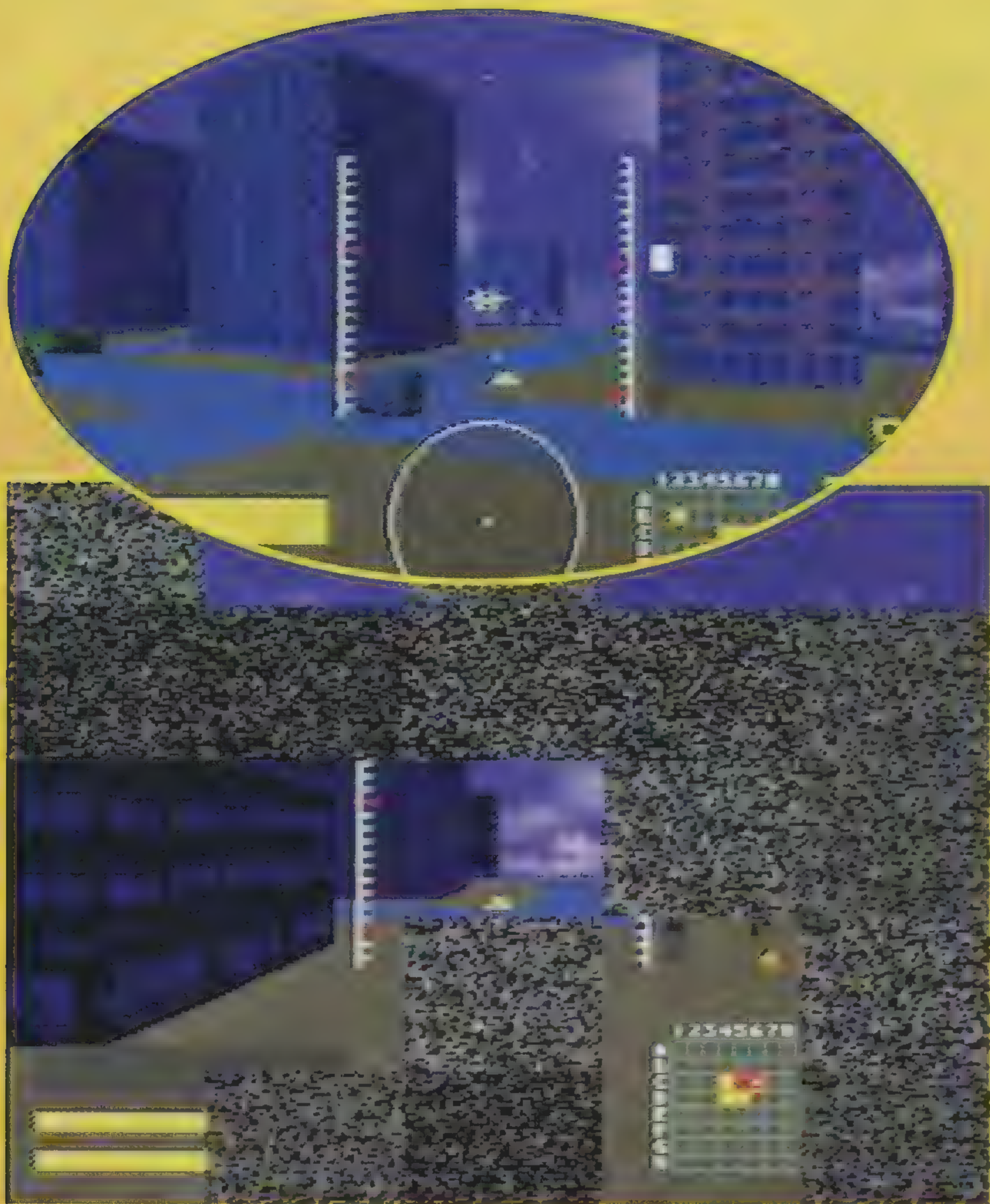
CSX - 010
Altezza 10,15 m; bocca da fuoco 18 mm; peso 12,0 tonnellate; velocità 160 km/h.

CSX - 013
Altezza 10,6 m; bocca da fuoco 17 mm; peso 14,8 tonnellate; velocità 180 km/h.

CSX - 004
Altezza 10,9 m; bocca da fuoco 15 mm; peso 11,3 tonnellate; velocità 130 km/h.

CSX - 009
Altezza 10,54 m; bocca da fuoco 21 mm; peso 22,4 tonnellate; velocità 230 km/h.

CSX - 012
Altezza 10,06 m; bocca da fuoco 18 mm; peso 16,9 tonnellate; velocità 170 km/h.

CSX - 008
Altezza 11,37 m; bocca da fuoco 20 mm; peso 20,9 tonnellate; velocità 240 km/h.

In questa schermata potrete abilitare o disabilitare il numero di combattenti.

Lo schermo pieno di quadratoni grigi impedisce di vedere bene i nemici.

La grafica non é certo il punto forte del gioco, in questo caso i cubettoni grigi che vedete nella foto stanno ha indicare che il vostro mech sta per esplodere.

Se ancora non lo sapevate, questa é la super macchina 4x4 di Trust.

ANCHE LE CONSOLE HANNO UN CUORE

Al momento in cui scriviamo *Metal Jacket* dovrebbe essere il terzo gioco che mette a disposizione la possibilità di giocare in link, insieme a *Destruction Derby* e *WipeOut*. Sebbene la versione giapponese di MJ renda possibile il collegamento di due sole PSX tra di loro, la Pony Canyon ha assicurato che la versione americana del gioco potrà gestire fino a otto PlayStation contemporaneamente. Per quello che abbiamo potuto vedere e provare in redazione, il "linkaggio" di due console non crea nessun rallentamento dell'azione di gioco, gestisce senza problemi gli sprite su schermo, anche se controllati da più persone, e riproduce un'esperienza videoludica attualmente garantibile solo da giochi per PC o che si trovano nelle sale giochi.

A volte per scappare dai nemici, é consigliabile salire sui grattacieli.

agli alberi (che sembrano piramidi a quattro facce) e il pannello di controllo del mech e qualcosa di avvilente. Anche se non tutto sarebbe da condannare (è interessante l'idea del combattimento fra mezzi di diverse nazionalità), non sembra comunque che ci si trovi di fronte a un buon lavoro: è anzi il caso di dire che i pochi pregi sono soffocati da tante, troppe, mancanze.

•Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

PLAYSTATION

METAL JACKET

Considerando che il prodotto in questione era atteso ancor prima dell'uscita della PSX in Giappone, e che quindi la Pony Canyon ha avuto tutto il tempo a disposizione, *Metal Jacket* risulta una delle delusioni più scottanti dopo *Gundam* (tanto per restare in tema) o *Street Fighter the Movie*. Sebbene le opzioni di contorno come la scelta dell'arena di combattimento, il controllo delle condizioni climatiche, la possibilità di avvalersi di gruppi di sostegno, e quella di personalizzare il mezzo da guerra secondo i propri gusti e esigenze rispecchino abbastanza fedelmente le aspettative di una simulazione di questo genere, non bastano certamente a colmare le profonde lacune che il gioco non manca di mostrare. Le missioni da affrontare sono poche e poco varie, il controllo del mech non è soddisfacente, la realizzazione grafica lascia il tempo che trova e i persino i paesaggi sono illogici e pietosi, i poligoni appaiono e scompaiono e i commenti sonori sono per la maggior parte fuori luogo.

AGIRE & PENSARE

GIOCABILITÀ 6/10
Il controllo del mech è macchinoso e poco fluido. Impossibile mirare con precisione gli avversari

GRAFICA 5/10
Ridotta a poco meno dell'essenziale, paesaggi monotoni e privi di attrattiva

SFIDA 5/10
Una volta afferrato il meccanismo, lo finirete in poco tempo e non lo toccherete più

SONORO 7/10
Malgrado i commenti sonori siano piuttosto imprecisi, riescono a rendere l'azione di gioco notevolmente più realistica e frenetica

PS-X **65**

SOTTO CONTROLLO

Per girare su se stessi
Per alzare e abbassare lo sguardo
Per usare il cannoncino
Per muoversi avanti, indietro e di lato
Per usare la mitragliatrice
Per usare i retrorazzi
Per sparare posteriormente/lato
Per utilizzare le armi pesanti
N.B.: il joypad è riconfigurabile

Casa: SQUARESOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

Gli enormi mostri del gioco riescono ad avere un certo fascino, però i Jap ci avevano abituato in altra maniera.

La grafica in generale è accattivante, riprendendo appieno il genere e l'atmosfera Square Soift.

SECRET OF EVERMORE

Il rapporto fra Giochi di Ruolo e pubblico occidentale non è mai stato dei più facili. Da sempre questa categoria di giochi ha un successo letteralmente travolgente in terra nipponica (non sono rari i casi in cui i giapponesi, alla vigilia di un'importante uscita, passano la notte all'addiaccio di fronte ai negozi per potersi accaparrare l'ultimo episodio della loro serie preferita, da noi succede per le carte di "Magic"); in America e in Europa, invece, questi titoli esotici, spesso impostati su combattimenti a turni, privi di ogni sapore arcade, hanno suscitato, nei tempi passati, alcune perplessità. Recentemente, però, case come la Enix (*Soulblazer*, *Illusion of Gaia*) e soprattutto la SquareSoft (*Secret of Mana*, *Final Fantasy III*, *Chrono Trigger*) hanno conosciuto un'escalation qualitativa che le ha portate a sfornare veri e propri gioielli di programmazione, e così anche i consumatori occidentali si sono abituati ad apprezzare questi prodotti.
In un primo tempo, la conseguenza di questo successo è stata la traduzione in inglese (sempre più rapida, solo tre mesi per *Chrono Trigger*) dei titoli migliori, oggi, invece, la SquareSoft si è spinta oltre, proponendo, con *Secret of Evermore*, un GdR interamente concepito e realizzato dalla US-1, la divisione di sviluppo della Square of America.
Non si tratta, è bene chiarirlo subito, di un nuovo episodio della serie di Secret of Mana, ma di un gioco completamente nuovo e originale, costruito in modo tale da adattarsi perfettamente ai gusti del pubblico statunitense. Il responsabile del progetto (Doug Smith, l'autore di *Lode Runner*: qualcuno lo ricorda?) ha voluto conferire un'atmosfera "All American" a *SoE*, distaccandosi nettamente dallo stile prettamente nipponico che ha finora caratterizzato i titoli Square: il protagonista, per esempio, sfoggia un ciuffone alla Elvis (biondo, però) e fa continui riferimenti a oscuri B-Movies americani degli anni '50 Per soddisfare l'insaziabile fame di azione dei giocatori d'oltreoceano, inoltre, i pro-

A volte il duello può sembrare impari, ma come in ogni Gioco di ruolo che si rispetti, l'esperienza può risolvere anche le situazioni più intricate.

AMERICAN GRAFFITI

Il protagonista di *SoE* è un ragazzo dei giorni nostri: ma il vero inizio della vicenda risale all'esperimento del prof. Ruffleberg. È il 1965 e il gioco ci propone immagini rigorosamente in

...1 ...2 e 3

grammatori hanno optato per una struttura di gioco in tempo reale, con combattimenti arcade: *SoE* è a tutti gli effetti un gioco "Motion Battle", come *Zelda* e *Secret of Mana*: insomma, oltre alla materia grigia ci vuole anche una certa padronanza dei fondamentali del joypad.
Per quanto riguarda la storia, ci troviamo di fronte a una plot per certi versi simile a quello di *Chrono Trigger*: i protagonisti (un ragazzo di Podunk, anonima cittadina della provincia americana, e il suo cane) vengono accidentalmente catapultati da una strana invenzione in un'altra dimensione: dapprima si ritrovano in un mondo preistorico, poi scoprono di essere a Evermore, un universo parallelo creato dall'esperimento di uno scienzato (un certo Sidney Ruffleberg): ma qualcosa è andato decisamente storto e il ritorno a casa diventa una faccenda sempre più complicata...
Data l'intenzione di differenziarsi decisamente dal design nipponico, c'è un taglio netto con i personaggi e le ambientazioni in stile manga che hanno reso celebri i GdR della SquareSoft: in *SoE* l'intero cast è disegnato con tratto occidentale e questo, lo sappiamo, sarà un dispiacere per molti aficionados: talvolta per i paesaggi e i mostri di dimensioni rilevanti sono state utilizzate workstation SGI, ma i risultati, nella maggior parte dei casi non sembrano molto diversi da quelli ottenuti con i metodi tradizionali. Il sonoro, dal canto suo, si dimostra all'altezza della situazione, anche se non riesce a eguagliare gli altissimi livelli raggiunti dalla Square of Japan: è interessante la presenza di effetti campionati che si affiancano alle musiche e costituiscono l'insieme dei rumori d'ambiente; la loro riproduzione è gestita da un algo-

ARMI E BAGAGLI

Ogni Gioco di Ruolo ha un insieme di oggetti caratteristici che per la loro importanza diventano ben presto molto familiari per il giocatore. Ecco ciò di cui avrete più bisogno in *Secret of Evermore*.

PETALI

I petali sono la medicina di base per curare le ferite del vostro personaggio: basta mangiarne un po' per recuperare Punti-Ferita.

NETTARE

È praticamente una versione rinforzata dei Petali: l'effetto è lo stesso, ma i Punti Ferita ripristinati sono di più (e quindi è anche più caro).

MIELE/HONEY

Qui ci spostiamo nella categoria "articoli di lusso": basta una goccia e i Punti Ferita schizzano automaticamente al massimo: costa un capitale.

BISCOTTI PER IL CANE

Non dimentichiamoci che anche il cane è protagonista in Secret of Evermore: i biscotti sono quindi l'equivalente veterinario dei Petali.

ALI

Le ali sono il rimedio ideale nei casi in cui (in un dungeon o labirinto) non si riesce a trovare l'uscita: usandole ci si trasporta direttamente fuori.

ESSENZA

Capita anche agli avventurieri più accorti di venire avvelenati (anzi, capita piuttosto spesso). Questa garantisce una disintossicazione istantanea.

PRUDENTI O ATTACCABRIGHE?

Il protagonista e il cane fedele girano sempre in coppia, ma poiché si può controllare solo uno dei due, il personaggio controllato dal programma è gestito con un certo grado di intelligenza artificiale e può decidere se e quando attaccare i nemici. Sui parametri dell'AI si può influire tramite questa schermata: si può impostare la massima aggressività, che determina combattimenti pressoché automatici, oppure un atteggiamento di prudenza, che porta ad eludere i pericoli; nel caso del cane, l'atteggiomento "prudente" lo porta a privilegiare la ricerca: poiché è l'unico che può trovare alcuni particolare oggetti necessari per la preparazione delle formule magiche, impostandolo su "Search" lo si osserverà annusare freneticamente alla ricerca di tracce interessanti (lo stesso effetto, comunque, si può ottenere in tempo reale premendo i tasti Left e Right). Un sistema analogo di definizione del comportamento si è già visto in *Secret of Mana*, dove però i personaggi sono tre, tutti controllabili da giocatori umani.

Il nostro eroe e il suo assurdo cagnolino sembra si trovino a loro agio tra gli spaventosi e fantastici scenari del mondo di Evermore.

I riferimenti ai B-Movie degli anni '50 sono continui e, spesso, indecifrabili.

SQUARE'S STORY

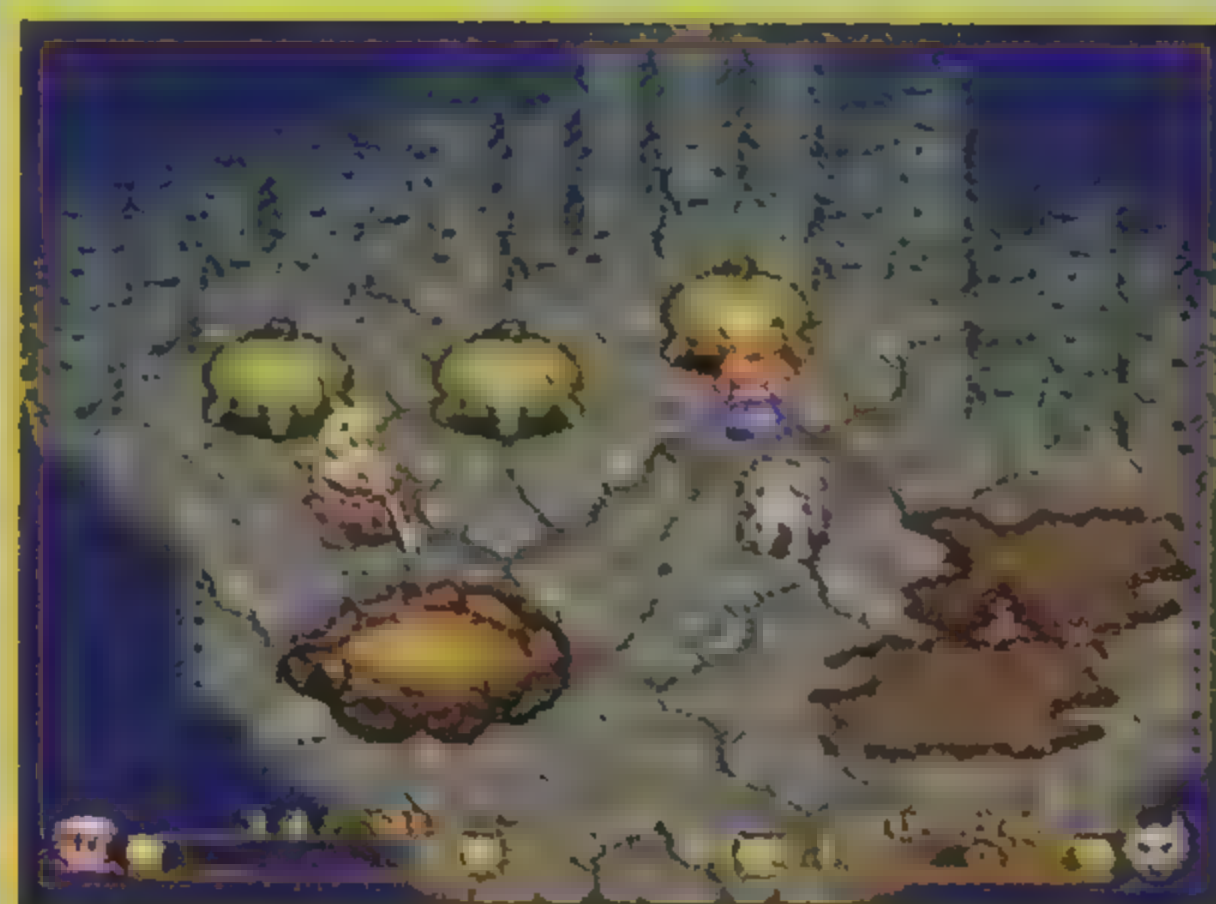
SQUARESOFT

La SquareSoft è l'etichetta del cuore per tutti gli appassionati di Giochi di Ruolo alla giapponese. È da sempre una licenziataria in esclusiva per la Nintendo, e si può dire con certezza che la qualità dei suoi prodotti abbia contribuito con grandi meriti al successo delle macchine della casa di Kyoto. Il suo primo GdR è stato *Final Fantasy*, uscito per il Famicom (il Nes giapponese) nel 1987. Da allora è stato un continuo inanellarsi di grandi successi: la saga di *Final Fantasy* è approdata sul SNES ed è arrivata al sesto episodio, mentre le si sono affiancate la serie *Sa•Ga* e *Romancing Sa•Ga* (su GameBoy e Super Famicom), nonché quella di *Secret of Mana*. Siccome solo alcuni di questi prodotti hanno avuto un'edizione occidentale, si sono creati vari casi di polinomia, di giochi, cioè, conosciuti sotto diversi nomi: vediamo di fare un po' d'ordine. Innanzitutto *Final Fantasy VI* è stato pubblicato negli States come *FFIII*; *FFV*, invece, non è stato -inspiegabilmente- tradotto, cosicché, quello che in occidente è conosciuto come *FFII* è in realtà l'*FFIV* giapponese (i primi tre episodi giapponesi, invece, sono usciti solo per Famicom). *Secret of Mana* (a tutt'oggi l'unico titolo Square pubblicato anche in formato europeo) è la traduzione di *Seiken Densetsu 2*: si tratta cioè del sequel di Seiken Densetsu per GameBoy, ribattezzato in USA *Mystic Quest* in un primo tempo e poi *Final Fantasy Adventure*; di conseguenza, *Secret of Mana 2* è in realtà *Seiken Densetsu 3*... tutto chiaro, no? La serie *Final Fantasy Legend* per GameBoy, infine, si ricollega a quella che in Giappone è chiamata *Sa•Ga*; per chiudere, rimangono i primi due episodi di *Romancing Sa•Ga* per Super Famicom, che non sono stati mai tradotti. In Giappone si attende a breve l'uscita di *Romancing Sa•Ga 3* e di *Gun Hazard*, sequel di *Front Misssion*. A gennaio, poi, la prima collaborazione Square/Nintendo: l'attesissimo *Mario RPG*.

L'impostazione di gioco sarà più che familire agli agli amici della Square.

ritmo randomizzante, che crea continuamente combinazioni inedite rendendo più realistica l'atmosfera di gioco (ma solo le orecchie più attente si accorgeranno di questa particolarità).

• *Pentothal*

Si ringrazia You Too (TO)

SUPER NES

SECRET OF EVERMORE

A parte la presenza del medesimo sistema di comando "ad anelli" e l'uso di una barra che indica la potenza del colpo caricato, Secret of Evermore non ha praticamente nulla in comune col suo quasi omonimo Secret of Mana, e ciò depone senz'altro a favore della US-1 che ha avuto il coraggio di proporre un gioco completamente nuovo. I risultati sono decisamente apprezzabili: SoE è realizzato con cura ed è piacevole da giocare; quel che manca, però, è il tocco di genio che forse solo i giapponesi (e in particolare quelli della Square) sanno mettere in un GdR. Si ha in sostanza l'impressione che il prodotto sia stato confezionato con meticolosa diligenza, ma non sia sostenuto da un vero estro artistico. Dopo aver visto gli sprite di Toriyama sui fondali di *Chrono Trigger* (chi ha presente la maestosa scena del processo capirà cosa intendo) si rimane un po' a bocca asciutta di fronte a *SoE*. Ciò detto, comunque, questo resta un prodotto valido, soprattutto per chi è cresciuto, e continua a crescere, a pane e a Giochi di Ruolo: senza dubbio un'eccellente prova d'esordio per un team di programmatori alla prima uscita sul mercato.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nei GdR "Motion Battle" la giocabilità è senza dubbio più importante che in quelli con combattimenti a turni. Il controllo non delude sotto alcun punto di vista

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si vede l'impegno dei designer (che hanno incastonato nei paesaggi anche porzioni di grafica renderizzata con workstation). C'è stile, ma non arte.

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Paradossalmente l'atmosfera "americana" è stata resa meglio da un titolo giapponese come Earthbound; comunque, SoE sa coinvolgere e divertire il giocatore

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le musiche sono buone e strizzano spesso l'occhio a John Williams (Guerre Stellari, Lo squalo). Carina l'idea degli affetti sonori d'ambiente con criterio casuale

SNES **83**

SOTTO CONTROLLO

per ordinare al cane di annusare e scovare gli oggetti

Per richiamare il menu di comando

Per richiamare il menu di comando del personaggio non controllato

Per dirigere il protagonista e selezionare le opzioni

SUPER NINTENDO

SELECT START

Per correre

Per parlare/combattere/aprire/usare/selezionare

Per passare dal controllo del ragazzo a quello del cane (e viceversa)

Casa: PLAYTIMES
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

EXO SQUAD

Nel 2040 gli abitanti della Terra hanno incominciato a colonizzare il sistema solare, costruendo degli avamposti su Marte e Venere, con l'intenzione di trasportarvi parte della popolazione terrestre, così da alleviare la pressione demografica fattasi insostenibile. Alla supervisione di queste operazioni sono stati posti i Neosapiens, creature androidi costruite dall'uomo e dotate di forza e intelligenza di molte volte superiori a quelle dei loro creatori.
Prevedibilmente (è la stessa trama di centinaia di storie di fantascienza...) i Neosapiens si ribellano, e chiedono di controllare direttamente le nuove colonie, sottraendosi al controllo umano: ecco, allora, che entrano in gioco gli Exo Squad, corpi speciali della polizia spaziale incaricati di sedare la rivolta. Gli Exo Squad sono costituiti da uomini che comandano (standovi dentro) delle enormi strutture robotiche, simili a quelle del film "Aliens-Scontro finale" di James Cameron. Il giocatore, nella fattispecie, controlla tre di queste unità, che si alternano di missione in missione. Anche la struttura di gioco è alternata, e presenta tre tipi diversi di impostazione. La prima inquadra il robot di spalle mentre orde di nemici si avvicinano in prospettiva: è uno sparatutto dei più classici, privo di ogni barlume di fantasia (ricorda un po' *Gyruss*, coin-op classico degli anni '80, ma non raggiunge mai lo stesso livello di classe ed eleganza). La seconda inquadra il robot lateralmente ed è impostata su un'esplorazione/distruzione a scorrimento orizzontale: si salta, ci si accuccia, ma soprattutto si spara. La terza (detta "Duel mode") è una versione modificata della seconda: l'inquadratura è la stessa, ma l'impostazione è prettamente beat'em-up, con scontri uno contro uno a colpi di maglio d'acciaio. C'è un lieve impianto narrativo che tiene insieme la successione delle missioni (scandita da un sistema di password): lo stile è quello dei fumetti di fantascienza americani, ma dato che tra una missione e l'altra i cambiamenti sono quasi impercettibili (di fatto cambiano solo i fondali) lo svolgersi della storia sembra del tutto artificiale e pretestuoso.

•*Pentothal*

Come potete costatare i fondali lasciano abbastanza a desiderare... ma anche la giocabilità non è un granché.

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

EXO SQUAD

L'impostazione adottata dai programmatori della Novotrade è quella del "di tutto un po'", ma (come spesso accade in questi casi) il risultato è che *Exo Squad* non riesce a eccellere in nessuno dei generi che propone. È un mediocre sparatutto e insieme un mediocre picchiaduro: la riuscita finale sarebbe stata decisamente più positiva se, invece di scegliere una struttura ibrida, avessero focalizzato i loro sforzi su un unico modello di gioco. Così, invece, *Exo Squad* non esce dall'anonimato: la realizzazione tecnica è appena sufficiente e si affida a soluzioni piuttosto artigianali, come i fondali che ondeggiano semplicisticamente nella fase shoot'em-up in soggettiva, o le animazioni approssimative della sezione picchiaduro. Si tratta insomma di un prodotto insoddisfacente, un classico tie-in (Exo Squad è una serie di proprietà degli Universal Cartoon Studios) in cui i soldi spesi per acquistare la licenza avrebbero dato migliori frutti se destinati alla fase di sviluppo. Un brutto esempio di game design all'americana.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ (1-10): 6
La struttura di gioco elementare implica uno stile di gioco old-style: bisogna memorizzare gli schemi di attacco delle ondate nemiche e muoversi in anticipo.

GRAFICA (1-10): 6
I colori sono abbastanza brillanti e tutto sommato adatti a questo tipo di ambientazione. Le animazioni, invece, lasciano a desiderare: sono un po' grezze.

SFIDA (1-10): 5
È difficile riuscire ad appassionarsi, perché le missioni alla lunga diventano ripetitive e la storia che le tiene insieme sembra appiccicata con lo scotch.

SONORO (1-10): 6
Il comparto sonoro è appena sufficiente: le musiche sono del genere drammatico/monotono, mentre gli effetti non vanno al di là delle solite botte ed esplosioni.

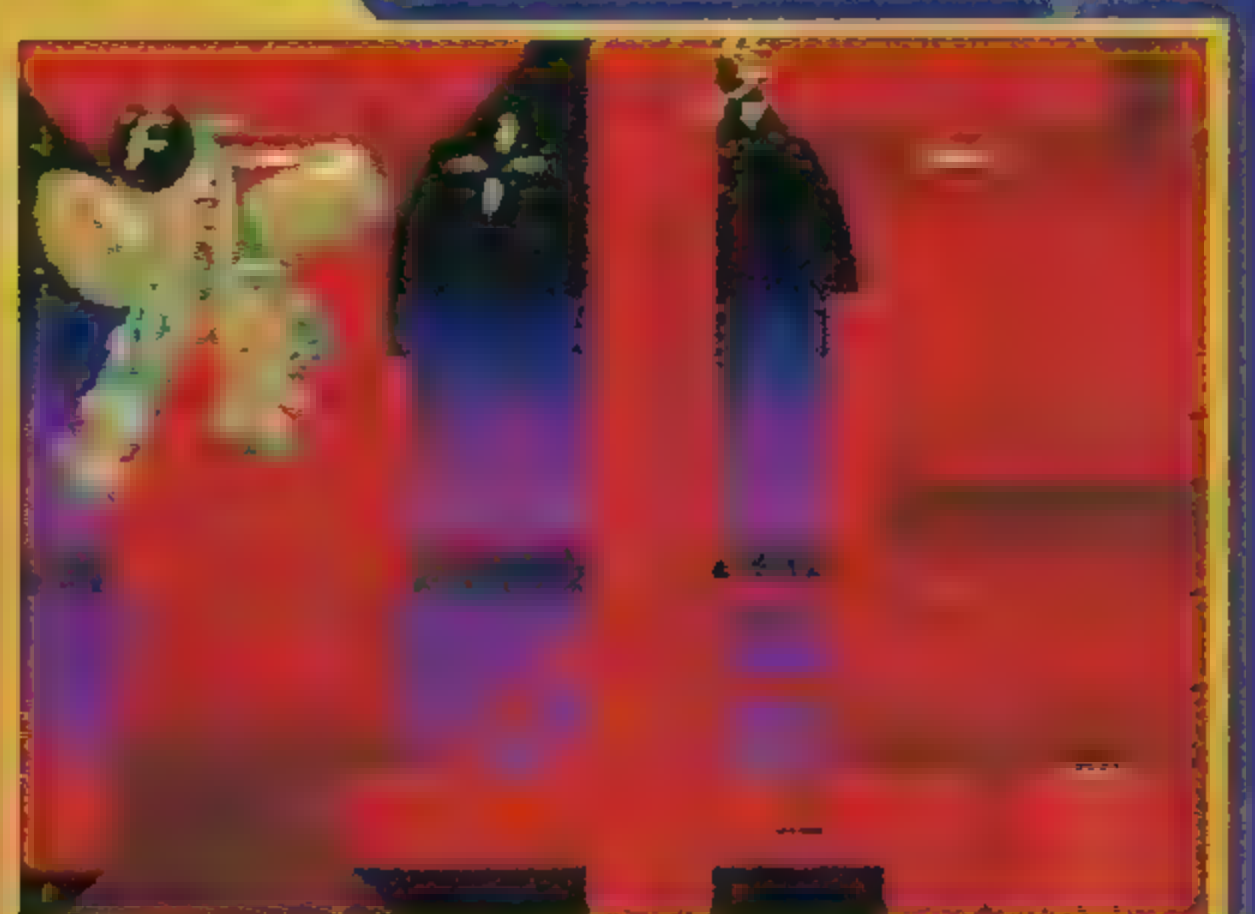
MD 59

SOTTO CONTROLLO

Per attivare lo scudo/caricare l'arma

Per saltare/tirare un calcio (duel mode)

Per controllare i robottoni

Per sparare/tirare un pugno (duel mode)

CON ARIVIVIS IL NATALE É PIU'!

PIU' BELLO grazie ai nostri fantastici giochi.
PIU' RICCO grazie al fantastico regalo che vi abbiamo riservato per ogni vostro acquisto.

SUPER NINTENDO

	Titolo	Prezzo
	AERO ACROBAT	L. 59,000
	ALL AMERICA CHAMP. FOOTBALL	L. 59,000
	BATMAN & ROBIN	L. 139,000
	BATMAN FOREVER	L. 139,000
	BIKER MICE	L. 139,000
	BLACK HAWK	L. 99,000
	BOB	L. 99,000
	BOMBERMAN 2	**L. 79,000**
	CALIFORNIA GAMES	L. 99,000
	CARL RIPKEN BASEBALL	L. 69,000
N	CIRCUIT USA	TEL.
	CLAYFIGHTER	L. 69,000
	COLLEGE FOOTBALL	L. 69,000
	COLUMNS	L. 99,000
	CHRONO TRIGGER	L. 159,000
	DENNIS THE MENACE	L. 99,000
N	DIDDI'S KONG (DONKEY KONG 2)	TEL.
	DINO DINI SOCCER	**L. 79,000**
	DOOM	L. 129,000
	DRACULA	L. 59,000
	DRAGON	L. 99,000
	EQUINOX	L. 89,000
	FEVER PITCH SOCCER	L. 99,000
N	FIFA '96	L. 149,000
	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 79,000
	FIRST SAMURAI	L. 79,000
	GEORGE FOREMAN BOXING	L. 79,000
	GOOF TROOP	L. 59,000
	HURRICANES	L. 99,000
	I PUFFI	L. 139,000
	INTERN. SUPERSTAR SOCCER 2	**L. 169,000**
	INTERN. SUPERSTAR SOCCER	L. 129,000
N	JOHN MADDEN 96	TEL.
	JOHN MADDEN 95	L. 99,000
	JORDAN ADVENTURE	L. 69,000
	JUDGE DREDD	L. 119,000
	JUNGLE STRIKE	L. 129,000
	JURASSIK PARK	L. 79,000
	JUSTICE LEAGUE	L. 119,000
	KICK OFF 3	**L. 69,000**
N	KILLER INSTINCT	L. 169,000
	KING OF MONSTER 2	L. 99,000
	LEMMINGS	L. 69,000
	LEMMINGS 2	L. 119,000
N	MECH WARRIOR 3050	L. 139,000
N	MEGAMAN 7	TEL.
N	MEGAMAN X2	TEL.
N	MICKEY & MINNIE	L. 139,000
	MICROMACHINE	L. 99,000
N	MORTAL KOMBAKT 3	L. 159,000
	NATZUME CHAMP. WRESTLING	L. 109,000
N	NBA LIVE 96	L. 139,000
N	NHL 96	TEL.
	PINBALL DREAMS	L. 89,000
	PINBALL FANTASIES	L. 109,000
	POWERDRIVE	**L. 79,000**
N	POWER RANGERS: FIGHTING EDITION	TEL.
	PRIMAL RAGE	L. 139,000
	RACE DRIVIN	L. 99,000
	RYAN GIGGS	L. 99,000
	SECRET OF EVERMORE	L. 159,000
	SECRET OF MANA	L. 139,000
	SMASH TENNIS	L. 69,000
	SPACE ACE	L. 99,000
	SPECTRE	L. 99,000
	STREET FIGHTER II TURBO	L. 69,000
	STUNT RACE FX	L. 99,000
	SUPER BATTLETANK	L. 59,000
N	SUPER BOMBERMAN 3	TEL.
	SUPER CHESE HQ	L. 99,000
	SUPER ICE HOCKEY	L. 99,000
N	SUPER MARIO WORLD 2	L. 139,000
	SUPER METROID	**L. 69,000**
	SUPER METROID+ PLAYER GUIDE 72 PAG.	L. 129,000
	SUPER PINBALL	L. 129,000
	SUPER STREET FIGHTER II	L. 129,000
	SUPER TURRICAN	L. 99,000
	SUPER TURRICAN 2	L. 109,000
	SUPER BATTLETANK 2	L. 69,000
	SUPERGAMEBOY	L. 99,000
	T2 JUDGMENT DAY	L. 79,000
	THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	L. 119,000
	THE INCREDIBLE HULK	L. 99,000
	THE LEGEND OF MYSTICAL NINJA	L. 89,000
N	THEME PARK	L. 129,000
N	TIME COP	TEL.
	TIME TRAX	L. 99,000
	TOM & JERRY	L. 99,000
	TOPOLINOMANIA	L. 79,000
	UNIRALLY	L. 139,000
N	URBAN STRIKE	TEL.
	UTOPIA	L. 89,000
	VIRTUAL BART	L. 119,000
	VORTEX	L. 99,000
	WARIO'S WOODS	L. 119,000
N	WEAPON LORD	L. 129,000
	WING COMMANDER	L. 59,000
	WINTER OLIMPICS	L. 99,000
	WWF RAW	L. 12,900
N	YOSHI ISLAND (SUPER MARIO W. 2)	L. 139,000
	YOUNG MERLIN	L. 109,000
	ZELDA	L. 79,000
	ZERO THE KAMIKAZE	L. 69,000

MEGA DRIVE II

	Titolo	Prezzo
	AERO THE ACROBAT 2	**L. 59,000**
	ALIEN SOLDIER	L. 109,000
	BATMAN FOREVER	L. 129,000
	BATMAN RETURN	L. 59,000
	BOB	L. 99,000
	BUBSY II	L. 59,000
	CHAMPION W. C. SOCCER	L. 99,000
	COMMIX ZONE	L. 109,000
	COOL SPOT	**L. 79,000**
	DRAGON	L. 69,000
	DYNAMITE HEADY	**L. 89,000**
N	EARTHWORMJIM 2	TEL.
	ETERNAL CHAMPION	L. 89,000
N	EXO SQUAD	TEL.
	FATAL FURY II	L. 119,000
	FEVER PITCH	L. 109,000
	FIFA SOCCER 95	L. 89,000
N	FIFA SOCCER 96	L. 129,000
N	FLUX	TEL.
	GENERATION LOST	L. 79,000
	GLOBAL GLADIATORS	L. 59,000
	INDIANA JONES	L. 59,000
	JAMMIT	L. 89,000
N	JOHN MADDEN 96	TEL.
N	JORDAN VS. BIRD	L. 49,000
	JUDGE DREDD	L. 109,000
	JURASSIK PARK	L. 69,000
	JUSTICE LEAGUE	L. 109,000
	KAWASAKI SUPER BIKE	L. 89,000
	LAWNMOWER MAN	L. 59,000
	LIBERTY OR DEATH	L. 99,000
	MARKO'S MAGIC FOOTBALL	L. 49,000
	MICROMACHINES 2 96	L. 119,000
	MR NUTS	L. 69,000
	MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 49,000
	NBA ACTION 95	L. 119,000
N	NBA LIVE 96	L. 129,000
	NBA LIVE 95	L. 89,000
	NHL HOCKEY 95	L. 89,000
N	NHL HOCKEY 96	L. 119,000
	OTTIFANT	L. 89,000
	PETE SAMPRAS 96	L. 119,000
N	PGA TOUR 96	TEL.
	PIG SKIN	L. 69,000
	POWER MONGER	L. 39,000
	PRIMAL RAGE	L. 129,000
	PUGGSY	L. 39,000
	RED ZONE	L. 89,000
	RISE OF THE ROBOTS	L. 79,000
	RISTAR	L. 109,000
	ROAD RASH III	L. 119,000
	ROBOCOP VS TERMINATOR	**L. 59,000**
	SILVESTER & TWITTY	**L. 79,000**
	SONIC SPINBALL	L. 89,000
	STORY OF THOR	L. 129,000
	STREET RACER	L. 109,000
	SUB TERRANIA	L. 69,000
	THE SMURFS	L. 69,000
	THE ZERO THE KAMIKAZE	**L. 59,000**
	THE INCREDIBLE HULK	L. 49,000
	TINY TOON	L. 69,000
	TOPOLINOMANIA	L. 69,000
	TREASURE LAND	L. 89,000
	VIRTUA RACING	L. 129,000
N	WATERWORLD	TEL.
N	WEAPON LORD	TEL.
	YOGI BEAR	L. 89,000
	WORLD CHAMP. SOCCER II	L. 99,000
N	WORMS	TEL.

L. 699.000 + GIOCO

NEO GEO CD

	Titolo	Prezzo
N	AERO FIGHTERS 3	TEL.
	AERO FIGHTERS 2	L. 59,000
	AGGRESSORS OF DARK COMBAT	L. 69,900
	ALPHA MISSION 2	L. 39,900
	ART OF FIGHTING 2	L. 39,900
	BASEBALL STAR 2	L. 49,000
	BLUE' JOURNEY	L. 39,900
	CROSSED SWORDS	L. 29,900
	FATAL FURY 3	L. 119,000
	FATAL FURY SPECIAL	L. 29,900
	FOOTBALL FRENZY	L. 59,000
	GALAXY FIGHT	L. 109,000
	JOY JOY KID	L. 29,900
N	KABUKI KLASH	TEL.
	KARNOV'S REVENGE	L. 89,000
	KING OF THE MONSTER II	L. 29,900
	MAGICIAN LORD	L. 29,900
	NINJA COMBAT	L. 29,900
	NINJA COMMAND	L. 29,900
N	PULSTAR	L. 129,000
	SAMURAI SHODOWN I	L. 29,900
	SAMURAI SHODOWN II	L. 49,000
N	SAMURAI SHODOWN III	TEL.
	SAVAGE REIGN	L. 119,000
N	SONIC WINGS	TEL.
	STREET HOOP	L. 49,000
	SUPER SIDEKICKS 2	L. 29,900
	SUPER SIDEKICKS 3	L. 119,000
N	THE KING OF FIGHTER 95	L. 129,000
	THE KING OF FIGHTER 94	L. 49,000
	TOP HUNTER	L. 39,900
	TOP PLAYER GOLF	L. 39,900
	TRASH RALLY	L. 29,900
	VIEW POINT	L. 39,900
N	VOLTAGE FIGHTER	TEL.
	WIND JAMMERS	L. 49,000
	WORLD HEROES JET	L. 69,900

3DO PANASONIC

	Titolo	Prezzo
	SCHEDA D'ESPANSIONE M2	TEL.
	3D ATLAS	L. 179,000
N	ALONE IN THE DARK 2	TEL.
	BALLZ	L. 109,000
	BURNING SOLDIER	L. 99,000
	CORPSE KILLER	L. 109,000
	CRIME PATROL	L. 99,000
N	CYBERIA	TEL.
	DAEDALUS ENCOUNTER	L. 129.000
	DEMOLITION MAN	L. 99,000
N	DESCENT	TEL.
N	DOOM	TEL.
N	DRAGON LORE	TEL.
	DRUG WARS	L. 119,000
	ESCAPE FROM MONSTER MANOR	L. 119,000
	FIFA SOCCER	L. 99,000
N	FOES OF ALI	TEL.
	FLASHBACK	L. 109,000
	FLYNG NIGHTMARES	L. 119,000
	GAME GUN	L. 119,000
	GEX	L. 99,000
	GRIDDER	L. 99,000
	GUARDIAN WAR	L. 99,000
	HELL	L. 99,000
	JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 99,000
	KILLING TIME	L. 129,000
	KINGDOM	L. 109,000
	LAST BOUNTY HUNTER	L. 129,000
N	LOST EDEN	TEL.
	3DO MAGAZINE	L. 23,000
	MEGA RACE	L. 99,000
	MICROCOSM	L. 89,000
N	NHL HOCKEY 95	TEL.
	PATAANK	L. 69,000
N	PGA TOUR GOLF 96	TEL.
N	POED	TEL.
N	PROWLER	TEL.
	PUTT PUTT	L. 69,000
	PUTT-PUTT'S	L. 69,000
	REBEL ASSAULT	L. 89,000
	RISE OF THE ROBOTS	L. 99,000
	ROAD RASH	L. 119,000
	SAMURAI SHODOWN	L. 119,000
	SEAL OF PHARAO	L. 109,000
	SEWER SHARK	L. 89,000
	SHADOW	L. 89,000
	SHOCK WAVE	L. 89,000
	SLAM &JAM	L. 119,000
	SLAYER	L. 99,000
	SPACE ACE	L. 119,000
	SPACE SHUTTLE	L. 89,000
	STAR BLADES	L. 109,000
	SUPER STREET FIGHTER	L. 119,000
	SUPREME WARRIOR	L. 109,000
	SYNDACATE	L. 109,000
	THE NEED FOR SPEED	L. 119,000
	THEME PARK	L. 109,000
	VIDEO ALMANAC	L. 59,000
	VR STALKER	L. 99,000
	WING COMMANDER III	L. 119,000
	WOFENSTEIN	L. 119,000

SATURN

	Titolo	Prezzo
	BLACKFIRE	**TEL.**
	CLOCKWORK KNIGHT	L. 139,000
	CLOCKWORK KNIGHT II	L. 139,000
	CYBER SPEEDWAY	**TEL.**
N	DARIUS TWIN	TEL.
	DAYTONA	L. 139,000
N	ENDORFUN	TEL.
N	FIFA SOCCER 96	TEL.
	GALE RACER	L. 149,000
	GOLDEN AXE THE DUEL	L. 139,000
	GRAND CHASER	L. 99,000
	GOTHA	L. 139,000
N	GUARDIAN HEROES	TEL.
N	HI-OCTANE	TEL.
	MORTAL KOMBAT III	**TEL.**
	MYST	L. 139,000
	NBA JAM TE	**TEL.**
N	NHL 96	TEL.
N	OKUTO N'KEN	TEL.
	PANZER DRAGON	L. 139,000
	PRETTY FIGHTER X	L. 159,000
N	PRIMAL RAGE	TEL.
	RACE DRIVING	L. 139,000
	RAYMAN	**TEL.**
N	SEGA RALLY	TEL.
N	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL.
N	THEME PARK	TEL.
N	THOUSHIDEN	TEL.
N	THUNDERHAWK	TEL.
	TWINBY PUZZLE BALL	L. 139,000
	VICTORY GOAL	L. 149,000
N	VIRTUA COOP	TEL.
N	VIRTUAL HYDLIDE	TEL.
	VIRTUAL VOLLEYBALL	L. 159,000
	VIRTUA FIGHTER	L. 119,000
N	VIRTUA FIGHTER II	TEL.
N	VIRTUA FIGHTER REMIX	TEL.
	WING ARMES	L. 139,000
N	WORLD WIDE SOCCER	TEL.
N	X-MAN	TEL.

SONY PLAYSTATION EUROPEA

	Titolo	Prezzo
	ACTUA SOCCER	TEL.
	AIR COMBAT	L. 109,000
	ASSAULT RIGS	TEL.
	CYBER SLEED	L. 109,000
	DESTRUCTION DERBY	L. 119,000
	DISCWORLD	L. 109,000
	EXTREME SPORTS	TEL.
N	FIFA SOCCER 96	TEL.
N	HI-OCTANE	TEL.
	MORTAL KOMBAT III	TEL.
	3D LEMMINGS	L. 109,000
	NBA JAM TE	L. 109,000
	NOVASTORM	L. 109,000
	KILLEAK THE BLOOD	L. 109,000
	JUMPING FLASH	L. 109,000
N	PGA TOUR GOLF	TEL.
	PHILOSOMA	TEL.
	POWER SERVE	L. 119,000
	RAIDEN PROJECT	TEL.
	RAPID RELOAD	L. 109,000
	RAYMAN	L. 119,000
	RIDGE RACER	L. 119,000
	SHOCK WAVE	TEL.
	STAR BLADE	TEL.
	STREET FIGHTER T.M.	L. 109,000
	TEKKEN	TEL.
	THEME PARK	TEL.
	TOSHINDEN	L. 109,000
	TRUE PINBALL	TEL.
	TWISTED METAL	TEL.
	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL.
	SUPER FORM. SOCCER (USA)	TEL.
	VIEW POINT	TEL.
	WING COMMANDER III	TEL.
	WIPE OUT	L. 119,000
	WAR HAWK	TEL.
	WORMS	TEL.

SONY PLAYSTATION JAPAN

	Titolo	Prezzo
	ACTUA SOCCER	TEL.
	AIR COMBAT	L. 109,000
	ASSAULT RIGS	TEL.
	CYBER SLEED	L. 109,000
	DESTRUCTION DERBY	L. 119,000
	DISCWORLD	L. 109,000
	EXTREME SPORTS	TEL.
N	FIFA SOCCER 96	TEL.
N	HI-OCTANE	TEL.
	MORTAL KOMBAT 3	TEL.
	3D LEMMINGS	L. 109,000
	NBA JAM TE	L. 109,000
	NOVASTORM	L. 109,000
	KILLEAK THE BLOOD	L. 109,000
	JUMPING FLASH	L. 109,000
N	PGA TOUR GOLF	TEL.
	PHILOSOMA	TEL.
	POWER SERVE	L. 119,000
	RAIDEN PROJECT	TEL.
	RAPID RELOAD	L. 109,000
	RAPID RELOAD	L. 109,000
	RAYMAN	L. 119,000
	RIDGE RACER	L. 119,000
	SHOCK WAVE	TEL.
	STAR BLADE	TEL.
	STREET FIGHTER T.M.	L. 109,000
	TEKKEN	TEL.
	THEME PARK	TEL.
	TOSHINDEN	L. 109,000
	TRUE PINBALL	TEL.
	TWISTED METAL	TEL.
	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL.
	SUPER FORM. SOCCER (USA)	TEL.
	VIEW POINT	TEL.
	WING COMMANDER III	TEL.
	WIPE OUT	L. 119,000
	WAR HAWK	TEL.
	WORMS	TEL.
	ZEITGEST	L. 189,000

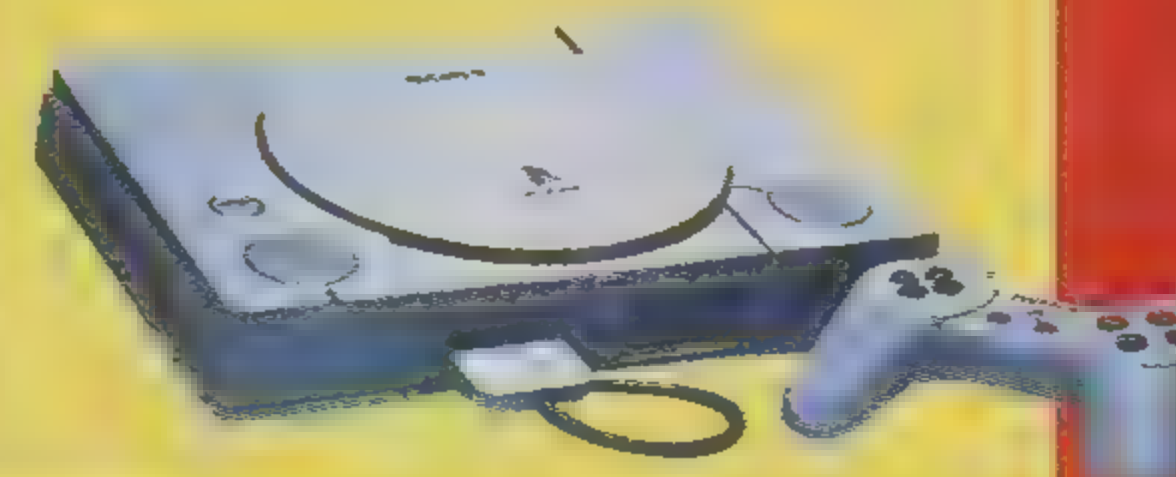
ARIVIVIS è SONY PLAYSTATION center

PlayStation

TROVI ANCHE LE MIGLIORI RIVISTE SPECIALIZZATE

ARIVIVIS

VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE
A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26
Tel.02.4408143 • fax 02.45101548

VENDITA PER CORRISPONDENZA
tel.02.4408143
fax 02.45101548

Casa: TIME WARNER
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

VR Virtua Racing

Virtua Racing si può a ragion veduta definire come una delle conversioni più curiosamente attese degli ultimi tempi: con *Daytona USA* all'attivo e l'imminente *Sega Rally* in arrivo sul Saturn, è parsa singolare l'uscita di un titolo che vide la luce nelle sale giochi agli inizi dell'"era poligonale". Nonostante questo, non si può certo dire che sia stato un errore il volerlo riproporre agli utenti del 32 bit di casa Sega: alla struttura originale (macchine da Formula 1 su tre piste) sono stati aggiunti mezzi e circuiti, oltre a una vera e propria opzione "campionato". In particolare, i tracciati in più sono ben sette mentre per quanto riguarda le auto è possibile correre su go-kart, coupé, F-160 e GTP, oltre che sul velocissimo modello originale. Sulla grafica non c'è molto da dire, l'aspetto originale del gioco è stato mantenuto in tutto e per tutto (a parte forse qualche lieve difetto di aggiornamento) e sono state introdotte alcune sequenze in full motion video, per presentare le piste prima di cominciare la gara. La giocabilità

Il classico Pit-Stop dove dei buffi omini poligonali sotituiscono le gomme della vostra vettura.

I poligoni non rivestiti potrebbero lasciare perplessi i neo utenti, abituati a un altro livello grafico.

Sono rimaste le scintille che ai tempi avevano lasciato a bocca aperta.

La visuale dall'alto è scenografica ma non molto divertente.

Il ponte arancione che aveva sollevato tante critiche al tempo della conversione per MegaDrive ora è identico a quello del coin-op originale.

CURVE DA CAPOGIRO

A differenza del coin-op, avrete a disposizione ben dieci piste sulle quali bruciare i copertoni e misurare la vostra bravura. Inoltre, presto ci si accorge che i nuovi circuiti sono stati pensati più per i giocatori esperti che non per i novizi. Di seguito troverete gli otto più complessi.

BIG FOREST

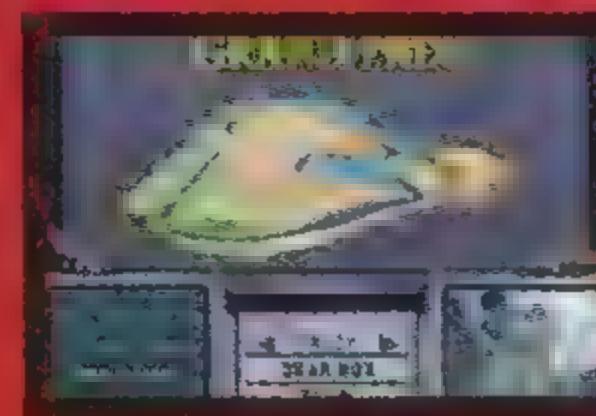
Locazione: Europa
Lunghezza: 3,72 km
Livello: facile
Sicuramente la più dura fra quelle adatte ai novizi. Un paio di grosse curve e saliscendi pericolosi vi metteranno alla prova.

ALPINE

Locazione: Europa
Lunghezza: 3,16 km
Livello: medio
Fuori pista sei volosi e svolte strette sono all'ordine del giorno. Ottima per chi vuole confrontarsi con qualcosa di più concreto.

DAY BRIDGE

Locazione: Nord America
Lunghezza: 3,34 km
Livello: medio
Chi tra di voi non l'ha provata almeno una volta al bar? Il circuito più impegnativo tra quelli di media difficoltà.

SURFER

Locazione: Australia
Lunghezza: 3,94 km
Livello: medio
Qui, oltre che lunghe, le piste costeggiate dal mare dell'Australia cominciano a farsi anche più insidiose.

DIABLO

Locazione: Nord America
Lunghezza: 2,96 km
Livello: difficile
Una bella visita nel Gran Canyon per una buona dose di forti emozioni. Salti e sgommate la fanno da padrone.

ACROPOLIS

Locazione: Grecia
Lunghezza: 3,53 km
Livello: difficile
Per i fedelissimi del gioco. Ardua al punto giusto, è un buon terreno di allenamento.

METROPOLIS

Locazione: Giappone
Lunghezza: 3,89 km
Livello: difficile
Impiegherete sicuramente un po' di tempo per memorizzare tutte le curve. Imparerete a odiarla ai primi tentativi.

PACIFIC

Locazione: Nord America
Lunghezza: 2,84 km
Livello: per esperti
Rappresenta la sfida finale per ogni buon pilota che si rispetti. Buona fortuna.

La visuale da dentro l'abitacolo rimane sempre una delle preferite.

Un bel giro panoramico nel Grand Canyon è sempre piacevole

è rimasta pressoché invariata, con in più un'ottima gradualità nel passaggio da veicolo a veicolo tra gli automezzi aggiunti a questa versione, e lo stesso discorso vale per le parti sonore: alcuni spezzoni musicali di buon effetto sottolineano i momenti salienti della gara, cosa che, se da una parte fa onore alla coriacea volontà dei programmatori nel ricreare appieno lo spirito originario del coin-op, purtroppo dall'altra risulta abbastanza fastidiosa, conferendo poca continuità alla competizione. Interessante, come al solito, l'opzione per due giocatori: questa si limita però al modo "Practice" e non a quello "Gran Prix", dove i punti accumulati pista dopo pista consentono di cambiare auto o meglio categoria, dato che se dal go-kart si passa all'F-160 gli avversari di certo non stanno a guardare, adeguandosi alle vostre scelte. Le viste a disposizione sono quattro ed è inoltre presente l'opzione replay, che permette di rivedere una data fase di gara da altre tre inquadrature e coi comandi di un normale videoregistratore. *Virtua Racing* si propone, insomma, come un prodotto di tutto rispetto, che anche senza sfoggiare eccessi grafici è senz'altro in grado di soddisfare i vecchi appassionati, come anche i nuovi adepti del genere.

• Orwell 2000

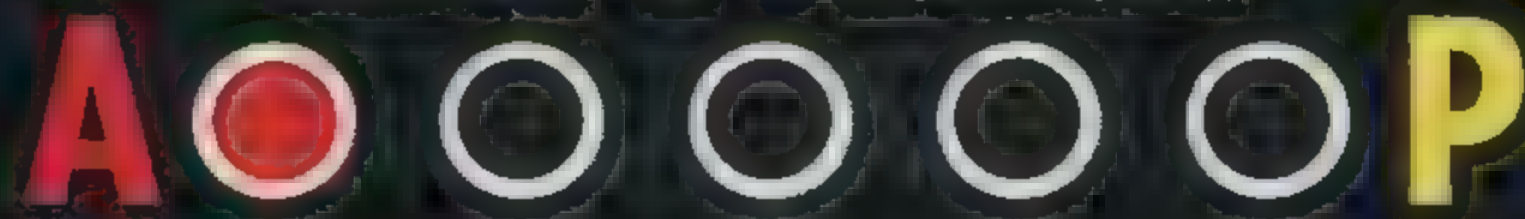
Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

I poligoni "nudi" contrastano con i fondali in bitmap.

VIRTUA RACING

Oltre ad aver furoreggiato in sala giochi tempo addietro con i suoi otto cabinati collegati in serie, *Virtua Racing* ha rappresentato per la Sega il primo vero hit nei giochi di simulazione sportiva, e ora non poteva certo mancare all'appello anche sul Saturn con una versione appositamente riveduta e corretta. La grafica e la giocabilità sono rimaste del tutto immutate, anche se forse una versione texturizzata del gioco sarebbe stata comunque più gradita. L'implementazione di sette nuovissimi circuiti riesce poi a dare tono a un titolo che può forse risultare datato, specialmente se messo a confronto con prodotti del calibro di *Daytona USA* o *Ridge Racer*. Il fatto stesso che non sia stata la Sega a curarne la trasposizione, ma abbia lasciato questo compito alla Time Warner, non è certo indice di interessamento, cosa che comunque non incide più di tanto sulla buona qualità di questa versione, e che non pregiudica minimamente il divertimento di tutti gli appassionati del gioco originale.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ (9/10)
Buona la risposta ai comandi con il joypad, ottima col volante analogico. Nessuna variazione rispetto al coin-op

GRAFICA (8/10)
Fedele all'originale e pur sempre affascinante anche se ormai un po' datata. Qualche problema di aggiornamento.

SFIDA (9/10)
Dieci circuiti bastano per mantenere vivo a lungo l'interesse per questo titolo. Potrete divertirvi anche in compagnia di un amico

SONORO (7/10)
Come al bar non esiste un vero e proprio tema musicale, ma brevi spezzoni di commenti sonori

SATURN 85

SOTTO CONTROLLO

Per abbandonare la gara
Visuale dall'interno del cruscotto
Visuale da dietro
Visuale posteriore alta
Per sterzare
Pausa
Visuale dall'elicottero
Per frenare
Per accelerare

N.B. Il joypad è riconfigurabile e compatibile col volante analogico

Casa: SONY
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

Hermie Hopperhead

Nonostante l'incredibile successo che i giochi in 3D stanno riscuotendo sulle console dell'ultima generazione, molti fra gli utenti delle nuove macchine reclamano a gran voce giochi vecchio stile, in 2D. Ascoltando queste richieste la Sony, dopo il grande successo riscosso due mesi addietro dalla francese Ubi Soft con il lancio di *Rayman*, ha realizzato un nuovo gioco di piattaforme per PlayStation. Protagonista di questo titolo è *Hermie Hopperhead*, un bimbo che viene catapultato (con scarsa originalità) in un'altra dimensione. Il vostro compito è guidare Hermie attraverso le foreste verdi e i luna park di questo strano mondo tentando, nel contempo, di raccogliere le stelle sparse un po' ovunque nei livelli. Il piccolo non sarà solo in questa impresa, poiché nel corso del gioco troverà delle uova di diverso colore le quali, passandoci sopra una volta, rotoleranno addosso ai nemici; toccandole invece due volte, si "animeranno" e lo seguiranno in veste di aiutanti. In quest'ultimo caso sarà possibile usarle come "piattaforme" per superare baratri infuocati oppure lanciarle contro un nemico, salvo poi doverle riprendere rischiando le preziose stelle raccolte. Ogni contatto con gli avversari, com'è logico, diminuisce l'energia, ma questi scontri non si riveleranno fatali fintanto che si avrà almeno un "uovo-gregario". Alla fine di ogni stage, inoltre, si possono distribuire le stelle raccolte a ogni uovo, in modo da far acquistare nuove caratteristiche e abilità ai personaggi, proprio come nel più classico dei GdR. Un altro aspetto del gioco che merita di essere menzionato, è costituito dal livello bonus, al quale si accede attraverso un bidone rosso. Questa sezione, completamente in 3D consente di raccogliere stelle dal diverso valore, oltre che tempo e vite extra. Molta attenzione è stata posta dalla Sony anche alla caratterizzazione grafica dei nemici, che risultano estremamente originali. Peccato però che, a livello audiovisivo, questo prodotto risulti più adatto a una console a 16 bit che alla "potenza" (dimostrata in tante occasioni) della Playstation, risultando un po' grezzo per chi si aspettava un ennesimo capolavoro.

Raccogliete i tipi di uova che preferite, una volta dischiuse vi saranno d'aiuto.

Come potete vedere la grafica non sfrutta certo le capacità del PSX.

Gli effetti di luce sono un piccolo tocco di classe.

A volte i bidoni della pattumiera nascondono livelli segreti.

• Gearloose

Si ringrazia Morgana - Pistoia

HERMIE HOPPERHEAD

Hermie Hopperhead è davvero un buon platform. Se avete giocato un qualsiasi altro titolo di questo genere negli ultimi tempi, però, non dovete aspettarvi niente di nuovo. Il gioco, infatti, riprende diversi concetti (come le stelle, che sembrano gli anelli di *Sonic*, o i bidoni, che equivalgono ai tubi di *Super Mario*) da titoli famosi. Inoltre sia la grafica, colorata (ma non animata) in maniera notevole, che il sonoro, non sono certo quanto ci saremmo aspettati di vedere e sentire su una console come la PlayStation. Nota positiva è la longevità (che sfrutta davvero il supporto su cui gira), assolutamente enorme con tanti mondi pieni di livelli nascosti. Simpatiche e originali anche le uova aiutanti (imperdibile il pollo che acquista ali di cartapesta stile Leonardo e tenta di sollevarsi in volo!). Un ottimo tentativo da parte della Sony, insomma. Peccato che il genere platform su PSX abbia visto, nel già citato *Rayman*, la nascita di un titolo migliore.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (8/10)
Nulla da eccepire sull'ottimo sistema di controllo, perfetto per poter entrare al meglio nel gioco

GRAFICA (6/10)
Definizione e animazione degne di un 16 bit. La PSX ha ampiamente dimostrato di essere di un altro livello

SFIDA (9/10)
Questo è uno dei motivi che vi possono spingere ad acquistare il gioco, veramente enorme e con un fattore difficoltà ben calibrato

SONORO (6/10)
Alcuni stacchetti sono molto orecchiabili ed il resto (effetti sonori compresi) fa degno paio con la grafica

PSX 79

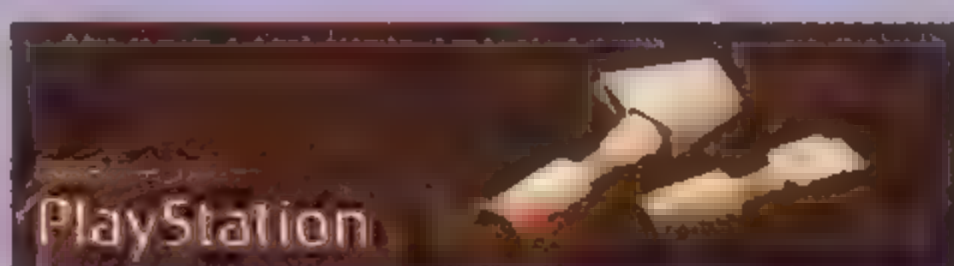
SOTTO CONTROLLO

ASTROCOMPUTER

CONSOLLE

SUPER NES (USA)	L. 199.000
SUPER NES (PAL) + INTERNATIONAL SOCCER	L. 285.000
SUPER NES (PAL) + KILLER INSTINCT	L. 299.900
MEGA DRIVE (PAL) + 2 PAD + M. KOMBAT II	L. 259.000
GAME GEAR	L. 169.000
GAME BOY COLORATI	TELEFONARE
GAME BOY + TETRIS + PILE + CAVO	L. 139.000
VIRTUA BOY + MARIO'S TENNIS	L. 399.000
SONY PSX (JAPAN) + S. S. FIGHTER MOVIE	L. 890.000
SONY PSX (EUROPEA) + CD DEMO	L. 719.000
SONY PSX (USA) + CD DEMO	L. 749.000
SEGA SATURN (JAPAN) + GIOCO A SCELTA	L. 890.000
SEGA SATURN (EURO)	TELEFONARE
SEGA SATURN (USA)	TELEFONARE
3DO FZ 10 + SPACE ACE + GEX + ROAD RUSH	L. 879.000

ACCESSORI

Coppia Joypad Infrarossi + Centralina per Sega Saturn e Sony PSX L. 99.000

Cavo Scart Sony PSX L. 39.000

Adattatore Sega Saturn TELEFONARE

Disponibili Adattatori per Sony PSX TELEFONARE

VOLANTE L. 159.000

SPECIALE RIVENDITORI
RICHIEDETE IL NOSTRO SERVIZIO NOVITA. OGNI SETTIMANA NOVITA E RIPROPOSTE A PREZZI COMPETITIVI. NON ESITATE A CONTATTARCI!
IMPORTANTE: NESSUNA IMPOSIZIONE SUGLI ORDINI.

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI • VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE

GAME GEAR

POPILS	49.000
TALE SPIN	49.000
LAST ACTION HERO	49.000
NBA ACTION	49.000
ASTERIX	49.000
DRACULA	49.000
WWF RAW	49.000
GP RIDER	49.000
NHL HOCKEY 95	49.000
AX BATTLER	49.000
SONIC CHAOS	49.000
CHOPLIFTER 3	49.000
WINTER OLYMPIC	49.000
OLYMPIC GOLD	49.000
MORTAL KOMBAT II	49.000

GAME BOY

STREET FIGHTER II	49.000
BATMAN FOREVER	45.000
PRIMAL RAGE	45.000
KIRBY DREAM LAND II	49.000
SAMURAI SHODOWN	45.000
THE FLINSTONES II	35.000
DONKEY KONG LAND	45.000
JUDGE DREDD	45.000
NBA JAM T.E.	39.000
ANIMANIACS	35.000
MORTAL KOMBAT II	45.000
FLIP PULL	35.000
FRANKENSTEIN	35.000
FERRARI GRAND PRIX	35.000
ROBIN HOOD	35.000
KID DRACULA	35.000
COOL SPOT	35.000
ROBOCOP 2	35.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
NIGEL MANSELL'S RACING	35.000
F1 RACE WITH 4 PLAYER ADAPT.	35.000

MEGA DRIVE

THE OOZE	110.000
ETRNAL CHAMPION	69.000
NHL 96	110.000
TOP GEAR	75.000
STAR TREK DEEP SPACE NINE	110.000
S. SHOWDOWN	75.000
MICKEY MANIA	85.000
COOL SPOOT	59.000
BATMAN FOREVER	119.000
RUGBY CUP 95	TELEFONARE
POWER RANGER THE MOVIE	119.000
EARTH WORTM JIM	90.000
S. STREET FIGHTER 2	85.000
SCOOBY DOO	90.000
MORTAL KOMBAT II	79.000
MORTAL KOMBAT III	129.000
PIT SAMPRAS 96	109.000
EXO SQAD	109.000
NBA JAM T.E.	98.000
FIFA 95	75.000
MAXIMUM CARNAGE	83.000
VOLVERINE	70.000
TENNIS J. CAPRIATI	70.000
WWF RUMBLE	89.000
STREET RACE	90.000
NHL 95	85.000
VIRTUA RACING	85.000
LION KING	95.000
LANDSTALKER	69.000
ROLLING THUNDER III	75.000
SHINOBI	75.000

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 2	TELEFONARE
KILLER INSTINCT	125.000
DOOM	139.000
THEME PARK	119.000
YOSHI ISLAND	135.000
MORTAL KOMBAT III	139.000
MEGAMEN X 2	90.000
NHL 96	109.000
MEGAMEN 7	99.900
DRACULA X	139.000
SPEEDY GONZALES	110.000
BIKER MICE	79.000
CHRONO TRIGGER	135.000
SECRET OF EVERMORE	135.000
RETURN OF JEDI	89.000
MAXIMUM CARNAGE	89.000
R-TYPE 3	65.000
WINTER OLYMPIC	89.000
BOMBERMAN 2	89.000
ZELDA	89.000
LION KING	99.000
D. BALLAZ 3	99.000
D. BALLAZ 2	99.000
YUYU HAKUSHO THE FINAL	99.000
ADDAM'S FAMILY	89.000
COOL SPOOT	64.000
DEMON CREST	78.000
BIOMETAL	64.000
ZOOP	110.000
INT. STAR SOCCER	TELEFONARE
DIDDY KONG QUEST	TELEFONARE
E. WORM JIM II	TELEFONARE
FIFA 96	139.000
NBA JAM 96	TELEFONARE
MADDEN FOOTBALL 96	TELEFONARE

PSX JAPAN

S.STREET FIGHTER MOVIE	119.000
PRIME GOAL EX	150.000
METAL JACKET	119.000
D. BALLAZ	119.000
HYPER FORMATION SOCCER	150.000
PHILOSOMA	150.000
HERNIE HOPPERHEAD	129.000
CYBER WAR	130.000
POP TWIN BEE YAO	129.000
CYBER SLEED	119.000
V. TENNIS	150.000
TEKKEN	150.000
KING OF BOOWLING	150.000
W. ELEVEN	150.000
TEKKEN II	TELEFONARE
ACTIVA SOCCER	TELEFONARE
ON SIDE - CALCIO	TELEFONARE
LONE SOLDIER	TELEFONARE
ASSAULT RIGS	TELEFONARE
KING ON SPIRITS	TELEFONARE
CRAZY IVAN	TELEFONARE
FIFA SOCCER 96	125.000

PSX EUROPEA

DESTRUCTION DERBY	129.000
NBA T.E.	110.000
RIDGE RACER	129.000
JUMPIN FLASH	119.000
KILEAK	119.000
WIPEOUT	129.000
RAY MAN	129.000
NOVA STORM	TELEFONARE
AIR COMBAT	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT III	TELEFONARE

PSX USA

RAY MAN	115.000
TOSHINDEN	115.000
RIDGE RACER	115.000
T. ECLIPSE	115.000
RAIDEN PROJECT	115.000
EXTREME CANTES	115.000
UFO-DEFENSE	115.000
OFF-WORLD INT.	115.000
THEME PARK	115.000
MORTAL KOMBAT III	TELEFONARE
WESTRLEMANIA	115.000

ACCESSORI

CAVO LINK	TELEFONARE
CAVO SCART	39.000
PAD ORIGINAL	65.000
NEG•CON	129.000
VIRTUA STICK V	159.000
MOUSE	85.000
FIGHTER STICK HORI	129.000
PAD TURBO FIRE	49.000
PSX INFRA RED	99.000
PSX CONTROLLER	49.000

SEGA SATURN JAPAN

THUNDER STORM & ROAD BLUSTER	129.000
INT. VICTORY GOAL	139.000
HANG ON 95	139.000
BATTLE MONSTER	139.000
PRETTY FIGHTER	139.000
RACE DRIVING	129.000
V. VOLLEY BALL	149.000
STREET FIGHTER MOVIE	139.000
P. TWIN BEE YAO	129.000
F1 - LIVE INF.	139.000
CLOCK WORK NIGHT 1	119.000
CLOCK WORK NIGHT 2	139.000
FIFA 96	TELEFONARE
VIRTUA FIGHTER 2	TELEFONARE
SEGA RALLY	TELEFONARE
STRIKER	TELEFONARE
VIRTUA COP	TELEFONARE
VIRTUA RACING DE LUXE	TELEFONARE
GOLDEN AXE THE DUEL	TELEFONARE

L. 125.000

SEGA SATURN USA

SIM CITY 2000	TELEFONARE
CYBER SPEED	TELEFONARE
NHL 96	TELEFONARE
OFF WORLD INT.	TELEFONARE
ROMANCE	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT III	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT II	TELEFONARE
NBA JAM T.E.	TELEFONARE
BUG	TELEFONARE

ACCESSORI

CAVO SCART RGB	TELEFONARE
MEMORK CARD	TELEFONARE
ADATTATORE RS MULTIPLAYER	TELEFONARE
SATURN INFRARED PAD	TELEFONARE
PAD TURBO FIRE	TELEFONARE
PAD CONTROLLER	TELEFONARE

NEO•GEO CARTUCCIA

KING OF FIGHTER 95	579.000
WORLD HEROES PERFECT	539.000
SAVAGE REIGN	539.000
KABUKI CLASH	579.000
FATAL FURY 3	539.000

NEO•GEO CD

GIOCHI DA LIRE 29.000

JAGUAR

DRAGON	59.000
KASUMI NINJA	59.000
CEKRED FLAG	59.000
CLUB DRIVE	59.000

SEGA CD

WING COMMANDER III	59.000
EARTH WORM JIM	59.000

32 X PAL

VIRTUA RACING	79.000
CHAOTIX	79.000
DOOM	79.000
METAL HEAD	79.000
STAR WARS	79.000
AFTER BURNER	79.000

32 X USA

AFTER BURNER	69.000
COSMIGE CARNAGE	69.000
BASEBALL PS	69.000
NBA T.E.	69.000
SPACE HARRIER	69.000
WWF RUMBLE	69.000
COSMIC CARNAGE	69.000
STAR WARS	69.000
MORTAL KOMBAT II	69.000

3DO USA

KILLING TIME	109.000
BLADE FORCE	109.000
SPACE HULK	109.000
BOUNTY HUNTER	109.000
DRUG WARS	109.000
THE D	109.000
WOLFENSTEIN 3D	109.000
FLYING NIGHTMARE	109.000
SYNDICATE	109.000
SPACE ACE	109.000
RISE OF THE ROBOTS	109.000
DEDALUS ENC.	109.000
GRIDDERS	109.000
THE SHADOW	109.000
ZHADHOST	109.000

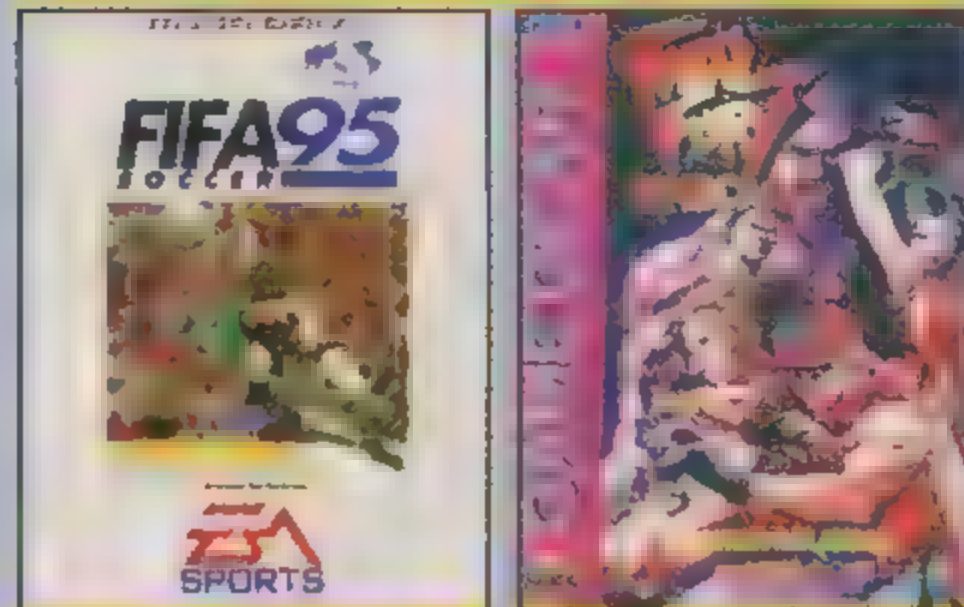
3DO JAPAN

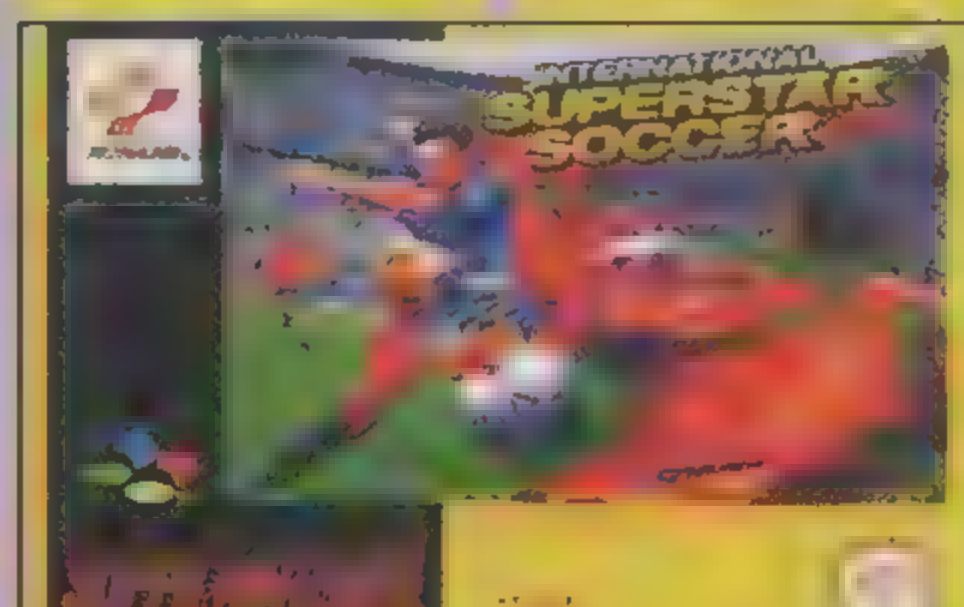
CANNON FODDER	79.000
ROAD RUSH	59.000
SPACE ACE	59.000
CORPSE KILLER	59.000
GEX	69.000

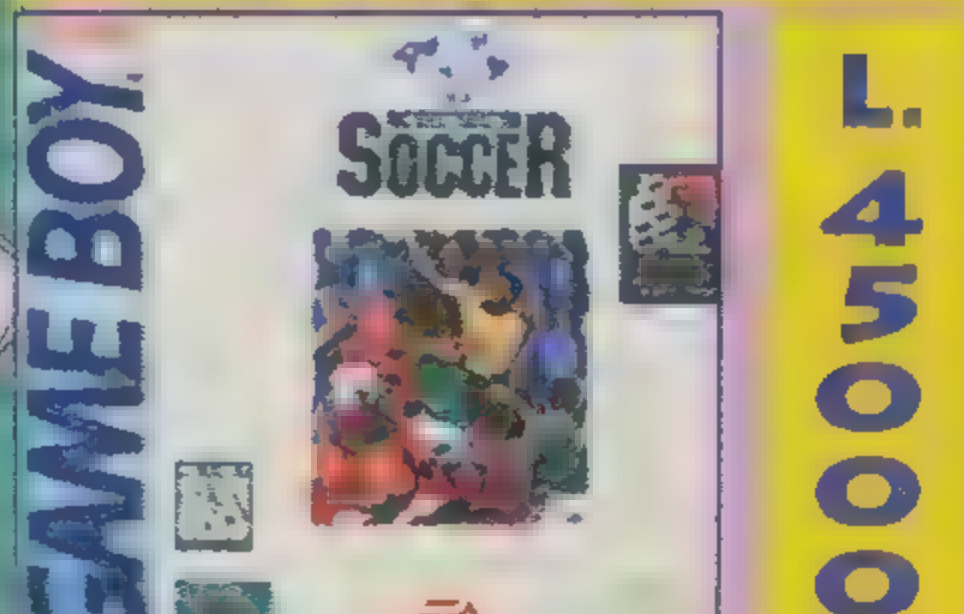
ACCESSORI

MODULATORE PAL	129.000
GAME GUN	89.000
CONTROLLER PAD	59.000
SUPER-NES PAD ADAPTOR	45.000

FIFA SOCCER 96
S. NINTENDO L. 135.000
MEGA DRIVE L. 119.000
SONY PSX TELEFONARE

MORTAL KOMBAT 3
PSX L. 129.000
3DO TELEFONARE
S. NINTENDO L. 135.000
MEGA DRIVE L. 129.000

L. 69.000 L. 45.000

L. 45.000 L. 45.000

L. 85.000

L. 95.000

L. 45000

BUON NATALE E FELICE ANNO!

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI · TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI · VENDITA PER CORRISPONDENZA · DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA · SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE) · CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE · PREZZI IVA COMPRESA

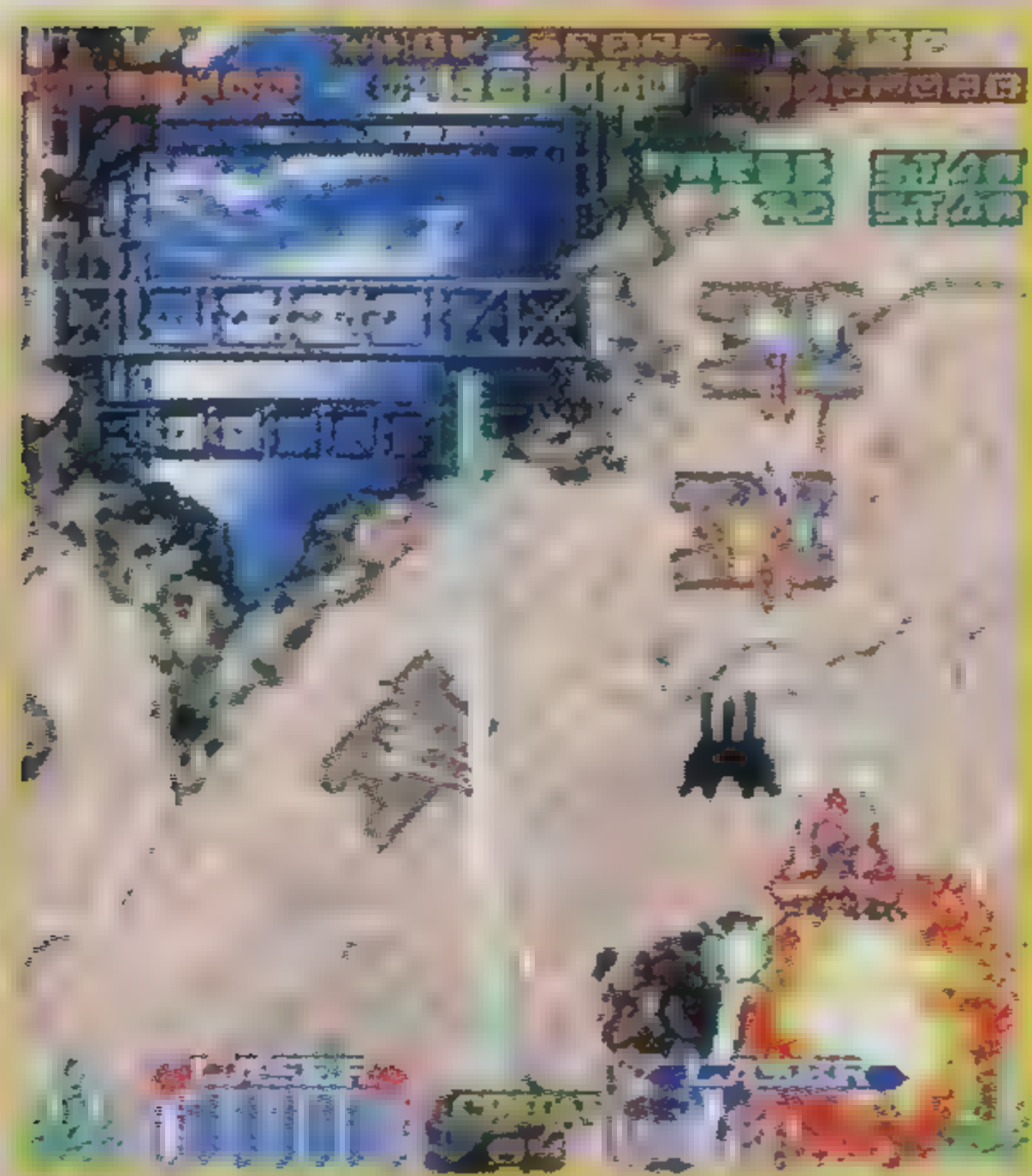
Casa: TAITO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 6

LAYER SECTION

È sempre piacevole notare come, nonostante l'orientamento delle console a 32 bit sia chiaramente diretto verso la tridimensionalità, ci sia sempre qualcuno che pensi al caro, vecchio 2D. Dimostrando che anche in questo senso macchine come il Saturn hanno la loro da dire. Per la precisione, questo sembra essere il caso della Taito, che ci propone *Layer Section*, uno sparatutto di ottima fattura e di ambientazione "spazialeggiante". Fin dall'inizio del gioco si avverte quel forte richiamo agli elementi arcade tanto cari alla software house in questione, come la possibilità di girare il televisore su un lato per ricreare il classico video "oblungo" dei cabinati da bar, oppure l'opportunità di giocare in coppia come nella migliore delle tradizioni da sala giochi. Ma tutto l'interesse di *LS* non è concentrato nei fattori sopra descritti, anzi! In verità, il vero punto di forza del titolo in questione si rivela essere un mix perfettamente riuscito fra grafica e giocabilità: dettagliatissima, fluida e varia la prima, mentre per quanto riguarda la seconda il connubio tra quantità di nemici su schermo e libertà di movimento è davvero ben riuscito. A fare da contorno al tutto, ci sono poi una serie di azzeccatissime ambientazioni, che vanno dallo spazio profondo, alla superficie terrestre e alle piattaforme orbitanti di rito; mentre la classica struttura da shoot'em up a scorrimento (che vede un boss di fine stage per ognuno dei sette livelli del gioco) conferisce quella solidità di base propria di questo genere di titoli. Un numero limitato di crediti e una marea di avversari differenti non possono che giovare alla longevità

POWER GAME

Lo schermo è stretto e in men che non si dica si riempe di proiettili, bisogna stare molto attenti.

I fondali e i nemici hanno uno stile classico, ma questo non è necessariamente un difetto.

Il laser è particolarmente utile per difendersi dagli attacchi laterali.

Uno dei grossi boss che bisognerà affrontare per proseguire.

COME PRIMA, PIU' DI PRIMA...

Oltre all'armamento di base, durante gli scontri potrete avvalervi di tutta una serie di bonus speciali e potenziatori di fuoco, che vi faciliteranno nel togliervi d'impaccio dalle situazioni più difficili.

FUOCO FISSO

Quattro file di efficaci proiettili al laser garantiscono un'ottima difesa anteriore e offrono una discreta potenza contro i nemici più grossi.

LASER A RICERCA

Grazie a un mirino posto appena sopra l'astronave, potrete puntare diversi bersagli nemici e colpirli con un'unica raffica della vostra arma.

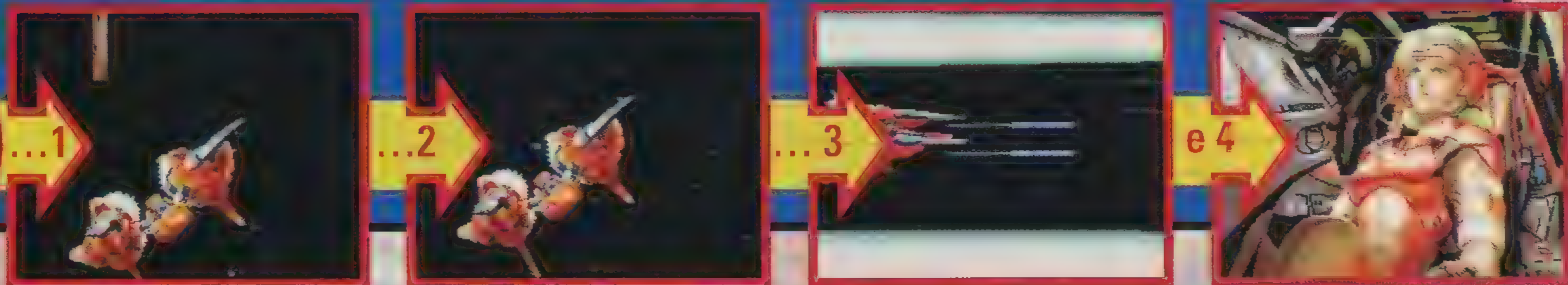
FUOCO FISSO POTENZIATO

In ogni sparatutto che si rispetti esistono dei bonus speciali che permettono alle armi normali di raggiungere livelli di potenza più elevati. Peccato che, al contrario, non esistano raggi di azione più ampi di quello in linea retta.

LASER A RICERCA POTENZIATO

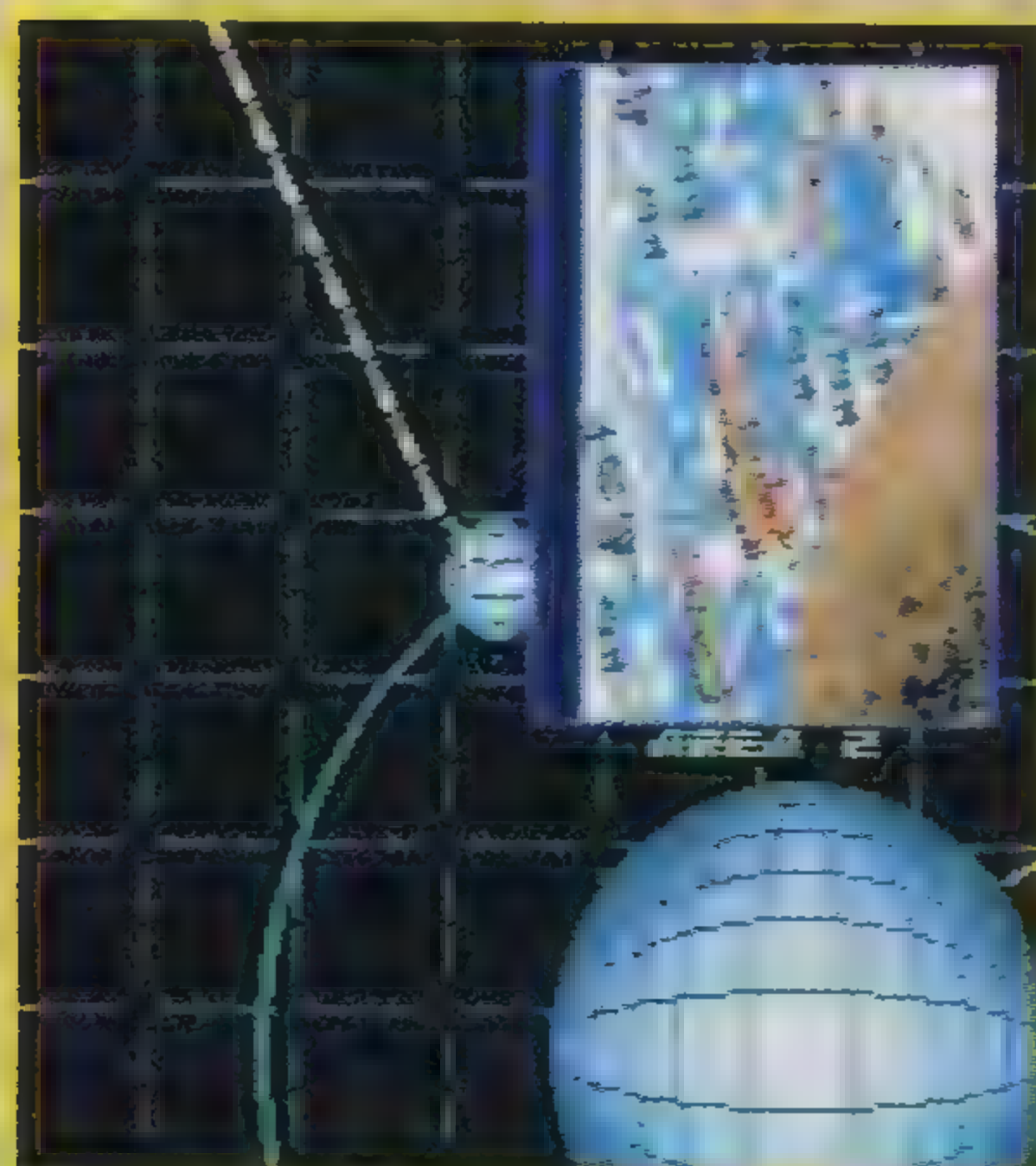
Sebbene il fuoco fisso sia discretamente distruttivo, non riesce a proteggere le facce laterali dell'astronave, messe a dura prova dai continui attacchi. Ecco perché il potenziamento del laser a ricerca permette di "puntare" un numero più alto di astronavi avversarie.

Gli alieni hanno deciso di invadere la Terra, e il vostro compito sarà quello di sconfiggerli prima che possano organizzarsi

...1 ...2 ...3 e 4

(notevolmente elevata anche grazie alla presenza del modo a due giocatori), come non può non incuriosire lo sparo della propria astronave: prelevato direttamente da *Panzer Dragoon*, un mirino antistante al vostro veicolo punta gli avversari sui quali si andranno poi ad abbattersi, previa ricerca automatica, potenti fasci laser; questi ultimi sono comunque integrati dalla più semplice ma sempre efficiente mitragliatrice anteriore, per ottenere un pluridistruttivo effetto finale. In conclusione, *LS* si presenta non solo come un buon prodotto, ma come un misto fra il "vecchio" e il "nuovo" decisamente accattivante.

•Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

Se ci si fa aiutare da un amico anche il divertimento raddoppia.

Un'immagine che introduce il livello che vi attende.

Per tutti quelli che aspettavano uno sparatutto in due dimensioni... ecco il gioco che fa per loro.

Le capacità del Saturn sono andate a diretto vantaggio della giocabilità, più che della grafica.

LAYER SECTION

Se qualcuno fosse rimasto deluso per non aver potuto giocare a *Raiden Project* su Saturn, sarà sicuramente felice di apprendere che *Layer Section* non solo sa garantire una giocabilità elevata quanto quella del titolo della Seibu, ma anche ambientazioni e situazioni di gioco molto più curate e complicate. Sebbene la quantità di armi a disposizione non conceda una vasta gamma di scelta, il numero di avversari da affrontare è di gran lunga superiore alla media dei titoli di questo genere, e le ambientazioni spaziali e quelle terrestri sono realizzate con gusto e cura. Le numerose esplosioni unite a una quantità considerevole di oggetti in movimento su schermo, si susseguono con ritmo incalzante tra i sette complessi livelli del gioco caratterizzati da diversi piani di parallasse e elementi tridimensionali, senza creare problemi di rallentamento anche nelle situazioni più affollate. Infine, l'impossibilità di salvare e un limitato numero di continue rendono *LS* un titolo estremamente longevo e divertente, sia che si giochi da soli oppure con un amico.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Interessante la possibilità di poter utilizzare il puntamento a ricerca calorica in simbiosi col fuoco fisso. Meccanismo di controllo semplice e accattivante

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Particolareggiata e suggestiva con alcuni tocchi di classe davvero notevoli. Numerosi sprite su schermo gestiti ottimamente

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sette complicati livelli di distruzione allo stato puro non vi permetteranno di finirlo tanto in fretta. Per chi ama le sfide ardue

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gli sprite e i fondali originali del famoso MegamanGli sprite e i fondali originali del famoso MegamanGli sprite e i fondali originali del famoso Megaman

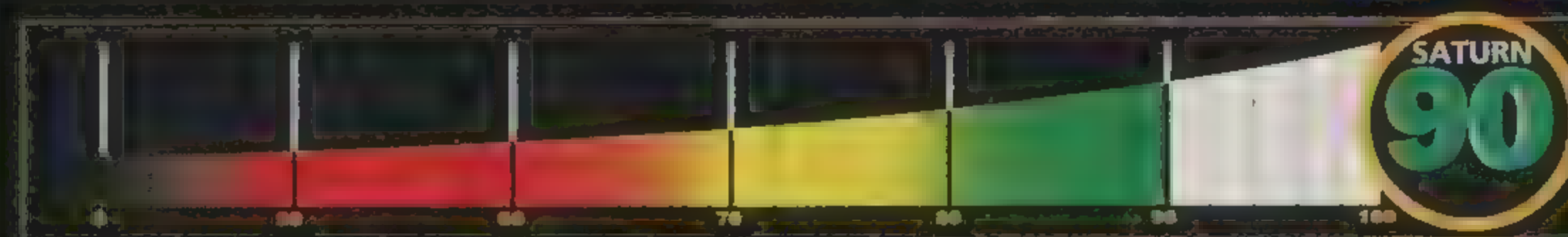
SATURN 90

SOTTO CONTROLLO

Per muovere l'astronave

Per sparare il laser a ricerca

Per usare il laser a fuoco fisso

Pausa

Casa: ACTIVISION
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

MECHWARRIOR 3050

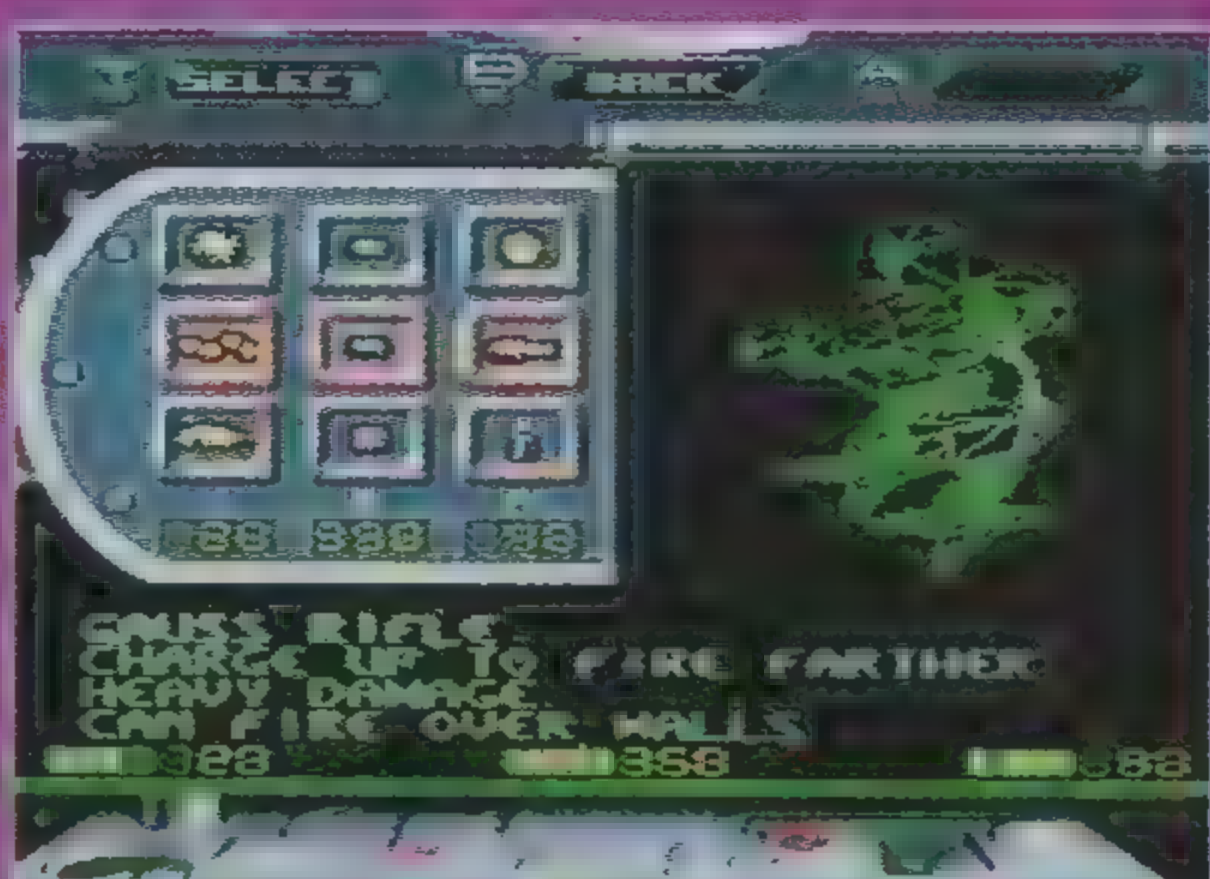
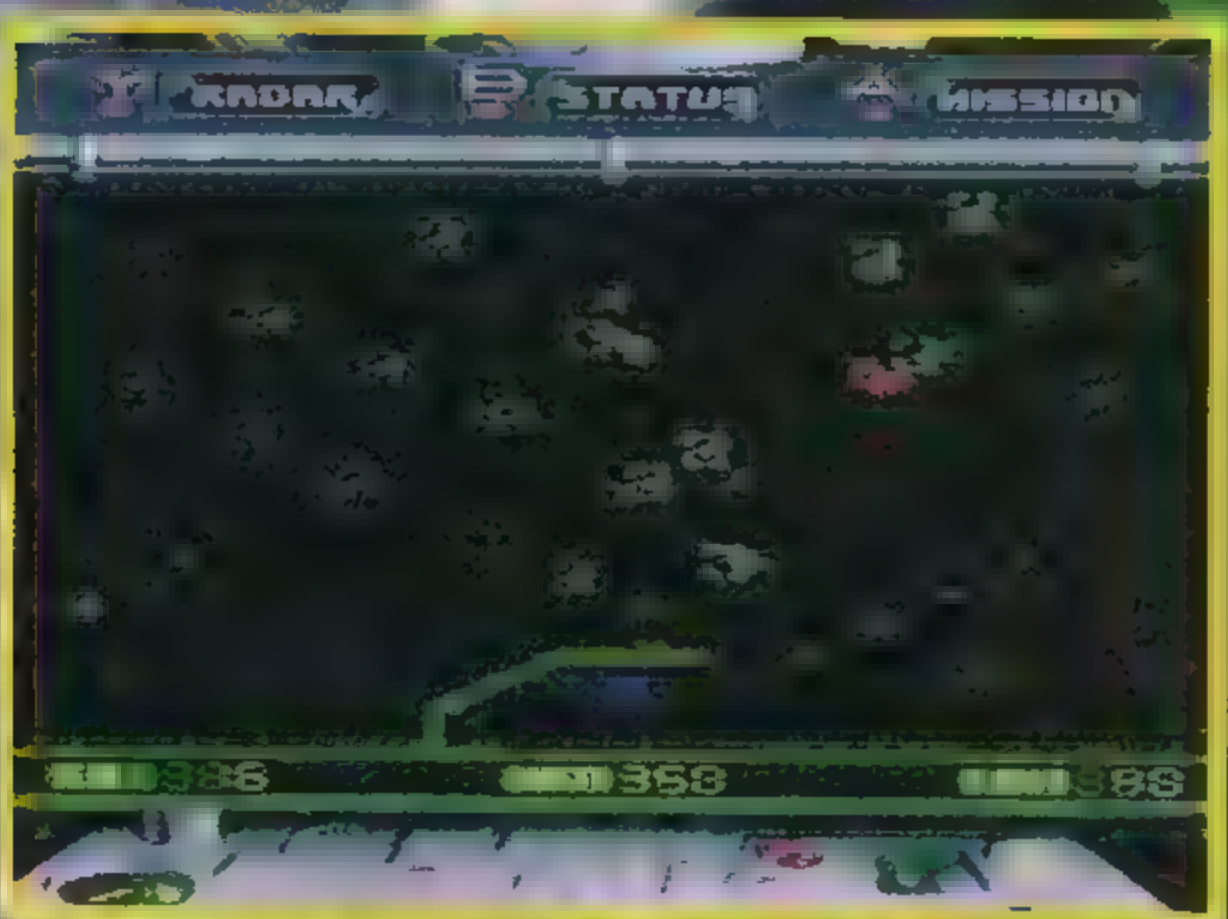
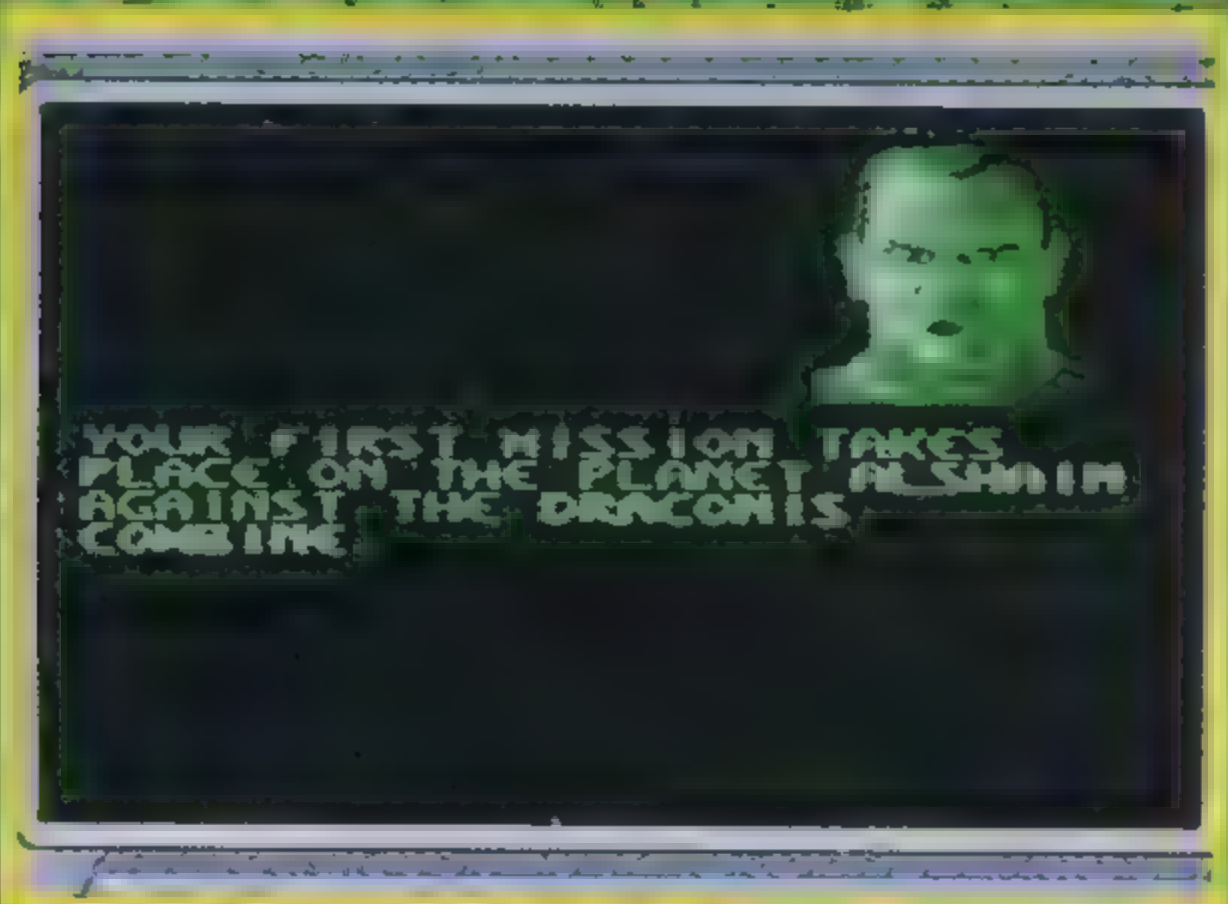
La prima cosa che colpisce osservando il packaging di *Mechwarrior 3050* per Super Nintendo è la somiglianza con quello di *Mechwarrior 2* per PC. La softhouse (Activision) è la stessa e anche il logo è praticamente identico: sulle prime si può essere indotti a pensare che si tratti della conversione del quasi omonimo computer game che ha raccolto un enorme successo questo autunno. Ma *Mechwarrior 2* per PC è un sofisticatissimo simulatore tridimensionale che il Super Nintendo non potrebbe mai digerire, nemmeno con l'aiuto di un chip speciale come l'FX2. E infatti l'unica cosa che accomuna questa cartuccia con il titolo per PC è l'ambientazione, basata sugli scenari del celebre wargame della FASA Corporation: "BattleTech". Protagonisti del gioco sono i mech, enormi mezzi corazzati antropomorfi che costituiscono la punta di diamante nell'armamento delle forze che si fronteggiano per il controllo della galassia: i Clan e la Sfera Interna. I primi si sono confederati sotto la gloriosa bandiera della Lega Stellare e sono attestati sulle posizioni periferiche della galassia, mentre la seconda controlla i pianeti dello spazio centrale, e fra essi la Terra. Il giocatore ha il ruolo di un giovane ufficiale del Clan del Lupo, promosso al comando di un nuovo mech dall'inedita potenza di fuoco, il MadCat. Com'è tradizione per questo genere di titoli, a metà strada tra un simulatore e uno sparatutto, la struttura di gioco è articolata in missioni a difficoltà crescente: poiché dal raggiungimento degli obiettivi comunicati durante il briefing dipende la sorte del conflitto, è abbastanza facile calarsi immediatamente nei panni del pilota di mech. Se il dipanarsi delle missioni ha alcuni punti di contatto con quanto avviene in *Mechwarrior 2*, dal punto di vista grafico fra Super Nintendo e PC c'è l'abisso, abban-

L'impostazione isometrica [illegible] po' di pratica per masterizz[illegible]

Le immagini dell'introduzione del gioco permettono di immedesimarsi nell'ambientazione e nelle azioni a cui ci si dovrà sottoporre per avere successo.

Oltre alle postazioni nemiche, bisognerà difendersi anche dai Me[illegible]

MECHBOUTIQUE

L'armamento di un mech è sempre modulare: c'è uno chassis di base su cui possono venire istallati di volta in volta diversi tipi di armi a seconda delle caratteristiche della missione. Sulla base delle indicazioni tratte dal briefing e dopo l'esperienza maturata nei primi tentativi (la password si ottiene solo alla fine di ogni missione) è bene scegliere le armi giuste fra quelle disponibili. Esistono tre diverse classi, per ognuna delle quali sono disponibili tre armi alternative: la prima classe è quella dell'Artiglieria Pesante che comprende il fucile Gauss, i missili Arrow VI e il cannone a particelle; la seconda classe è quella delle Armi Principali, ossia la mitragliatrice, il cannone automatico e il laser; la terza e ultima classe è quella delle Armi Tattiche: i missili "Inferno" a corta gittata, le mine a timer "Thunder" e i missili a lunga gittata "Maelstrom". Ognuna di queste armi ha un diverso impatto sulla capacità di fuoco del mech e sulla sollecitazione dello chassis (che tende a surriscaldarsi e va continuamente monitorato): la riuscita della missione dipende anche da una configurazione offensiva equilibrata.

Cambiando missione cambieranno anche le ambientazioni di contorno.

La distruzione delle basi nemiche è uno degli scopi della prima missione.

donata, in quanto improponibile, la struttura in 3D a poligoni solidi e texture mapping, *Mechwarrior 3050* adotta una più tradizionale visuale bidimensionale isometrica. Il punto di vista è di tre quarti dall'alto, mentre il MadCat si mantiene costantemente al centro dello schermo, accompagnato da uno scrolling piuttosto fluido. L'impostazione un po' démodé è comunque impreziosita da una buona cura per i dettagli, che si traduce in animazioni convincenti dei mech e in esplosioni abbastanza pirotecniche; pure gli effetti sonori, dal canto loro, sono all'altezza del loro compito. Il sistema di controllo funziona abbastanza bene, anche se bisogna superare, alle prime partite, una fase di adattamento. Il problema nasce dalla dissociazione fra direzionalità dei movimenti del mech e traiettorie di fuoco. Il torso snodabile, comandato attraverso i selettori superiori Left e Right, permette di sparare in una direzione diversa da quella verso cui ci si sta spostando (esempio tipico: si batte in ritirata, sparando nel contempo verso i nemici gettati all'inseguimento): si tratta di un fattore di complessità che accresce lo spessore del gioco ma richiede un minimo di pratica per essere padroneggiato. In particolare, bisogna sempre tener presente che, mentre le rotazioni del torso sono relative alla posizione in cui ci si trova, i movimenti del mech sono "assoluti", ossia croce su per andare in alto, giù per andare in basso, eccetera... Occorre quindi stare attenti a non cadere nel tranello di premere in giù per tornare indietro e in su per andare avanti. Una volta presa la mano, comunque, si riesce a far eseguire al mech anche le manovre più complesse.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

MECHWARRIOR 3050

M3050 offre una buona dose di divertimento shoot'em-up, ma non cade mai nel banale: non ci si può buttare a testa bassa con il pollice destro incollato sui pulsanti di fuoco, ma bisogna affrontare le missioni con un certo metodo. Il sistema di controllo non immediatamente intuitivo è forse una conseguenza di questa impostazione quasi-simulativa e chiama il giocatore a una certa attenzione in ogni momento della partita. Dal punto di vista tecnico la realizzazione è più che discreta, ma non eccelle sotto nessun punto di vista: ci sono delle esplosioni carine e le animazioni sono belle a vedersi, ma nel complesso non si incontrano spunti che facciano gridare al miracolo. Le missioni presentano anche cambiamenti grafici nelle ambientazioni che spronano a perseverare per soddisfare la sindrome del "vediamo cosa c'è dopo". In definitiva, però, questo titolo non riesce in nessun modo a eguagliare lo standard stabilito dal punto di riferimento di questo genere di giochi.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ 6/10

Acquisire i fondamentali dei movimenti del mech non è semplicissimo: per sincronizzare le rotazioni del torso e gli spostamenti ci vuole un po' di pratica.

GRAFICA 7/10

[illegible]

SFIDA 8/10

La concatenazione di missioni strategiche aiuta il giocatore a immergersi nelle vicende del conflitto fra Clan e Sfera interna: *M3050* sa coinvolgere e divertire.

SONORO 7/10

[illegible]

SNES **78**

SOTTO CONTROLLO

AZIONE

Casa: PANASONIC
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

STRAHL

La storia dei cosiddetti "laser game" risale ai tempi del coin-op di *Dragon's Lair*, basato sulle animazioni di Don Bluth: furono chiamati così perché il cuore del sistema era costituito da un laser disc su cui erano memorizzate sequenze di vero e proprio cartone animato la cui successione era strutturata "ad albero" in modo tale che gli input del giocatore determinavano lo svolgersi della storia-gioco. Di fatto i margini di interattività erano alquanto ridotti, perché si trattava semplicemente di eseguire una predeterminata sequenza di movimenti (joystick su, joystick giù, pulsante, pulsante, joystick a destra...) senza commettere nemmeno un errore, pena la morte immediata del protagonista; ma era la prima volta che un videogioco poteva offrire una grafica così lussureggiante, e così i laser game si conquistarono l'entusiasmo di una nicchia di appassionati. Se il primissimo coin-op di questo genere fu *Astron Belt*, il vero successo arrivò proprio con *Dragon's Lair*; che fu poi seguito da altri giochi simili come *Firefox* (basato su un film con Clint Eastwood) e *Space Ace* (anche questo di Don Bluth, ex animatore Disney). Oggi che la maggior parte delle console della nuova generazione supportano i CD-ROM, si potrebbe dire che tutti i giochi sono, in senso lato, dei "laser game", perché adottano per la memorizzazione dei dati questo tipo di tecnologia, ormai diffusa a livello domestico. Ma nel caso di *Strahl* siamo di fronte a un laser game nel senso classico e storico del termine: il giocatore impersona Alex Hawkfield, un ragazzo cui (tanto per cambiare) è affidata la sorte del pianeta. Alex deve recuperare sette misteriosi cristalli (custoditi dai mostri più terribili) e ha a disposizione solo tre vite e due continua, per un totale di nove tentativi. Per superare i continui ostacoli, bisogna eseguire al momento giusto e con prontezza una determinata azione, seguendo l'indicazione che appare sullo schermo, sotto forma di freccia o di icona (a seconda che sia richiesta un'azione sul pad o sui pulsanti). Tutto qua non c'è altro...

•Pentothal

Questa sequenza ricorda quella di *Dragon's Lair*, sarà un caso?

STRAHL

Will Wright, programmatore di *Sim City*, dice che si può misurare il livello di interattività di un gioco sulla base del numero di input che il giocatore trasmette al programma nell'unità di tempo e sulla base di quanti diversi stati può assumere alternativamente una stessa partita. Anche senza ricorrere all'esperienza di un guru dei videogame come Wright, comunque, possiamo immediatamente stabilire che *Strahl*, come tutti i giochi di questo genere, è veramente poco interattivo: la sua struttura è rigidissima e il giocatore non può influirvi minimamente, se non obbedendo ai suggerimenti (sarebbe meglio dire "ordini") del gioco stesso. Eseguire più e più volte una certa sequenza fino a non commettere nessun errore non coincide esattamente con la manuale concezione di esperienza videoludica. Questo prodotto è forse più godibile se inteso alla stregua di un titolo multimediale: si può vedere come un modo un po' bizzarro per guardare un cartone animato giapponese. Perciò lo consiglio solo a chi già conosce e ama i laser game.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÀ

Una volta che si accetta il concetto stesso di laser game, che fa coincidere la giocabilità con la pura diligenza, si riesce anche a entrare nell'avventura

GRAFICA

La qualità della riproduzione video non è perfetta, ma la fluidità è ineccepibile. In fondo il 3DO si è sempre trovato bene con il Full Motion Video

SFIDA

Si tratta solo di eseguire con attenzione le sequenze predeterminate e suggerite dal programma. L'esperienza non è delle più appaganti, ma è una questione di gusti

SONORO

Offre musiche originali dell'anime giapponese e doppiaggio americano delle voci; quando però si sente per la decima volta lo stesso effetto sonoro, ci si stufa un po'

3DO **62**

SOTTO CONTROLLO

Per selezionare le opzioni e impostare i movimenti durante il gioco

Per iniziare gli stage di gioco

Per uscire da situazioni di pericolo (contrassegnate da una barra a punti)

Per superare le fasi di combattimento (contrassegnate da due spade incrociate)

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

Casa: JVC
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

THE KING OF BOXING

Dopo i picchiaduro a base di arti marziali, passati da sprite bidimensionali a poligoni in 3D, ora è il turno della boxe che, sebbene abbia sempre rappresentato solo una minima parte dei beat'em up in circolazione nelle sale giochi e su console, non poteva certo mancare all'appello dei titoli "convertiti" sfruttando il nuovo tipo di grafica messa a disposizione dalle tecnologie dell'ultimo periodo. Nel caso di *The King of Boxing* però, non si può certo affermare che l'operazione di cui sopra sia perfettamente riuscita. Infatti, oltre alla forzata mancanza di elementi che hanno fatto la storia di titoli come *Virtua Fighter* (combo e attacchi di gambe) è proprio il gioco in se stesso a deludere, e neanche poco. La realizzazione grafica lascia parecchio a desiderare, sfruttando un numero di poligoni ridotto ai minimi termini e ridicolo se si tiene in considerazione la lentezza delle azioni di combattimento, la varietà di colpi eseguibili non lascia molto spazio a finezze tecniche, e per quanto riguarda il fattore longevità non siamo certo a livelli eccelsi, considerando la difficoltà di gioco (un po' troppo alta) e la già accennata monotonia dei vari incontri. Un discorso a parte merita l'incredibile varietà di opzioni, che riesce in parte a risollevare le sorti di questo titolo: per giocare è necessario crearsi un proprio pugile definendone categoria, peso, altezza, tipo di allenamento, velocità, potenza, resistenza e sesso (!!!), per poi farlo combattere contro una trentina di avversari proposti dalla CPU. Durante l'incontro sono selezionabili ben dodici viste (comprese le più inusuali, come quella da sotto il ring), e alla fine del match è possibile rivederne il filmato usando una telecamera mobile con tanto di moviola, avanzamento veloce

Le immagini impressionano favorevolmente ma è la lentezza che delude.

COLPO D'OCCHIO

Tra le dodici viste selezionabili durante l'incontro, ce ne sono almeno quattro che, per un motivo o per l'altro, rivestono un'importanza particolare.

STANDARD

È la visuale proposta all'inizio del match, accattivante e anche abbastanza comoda.

SOGGETTIVA

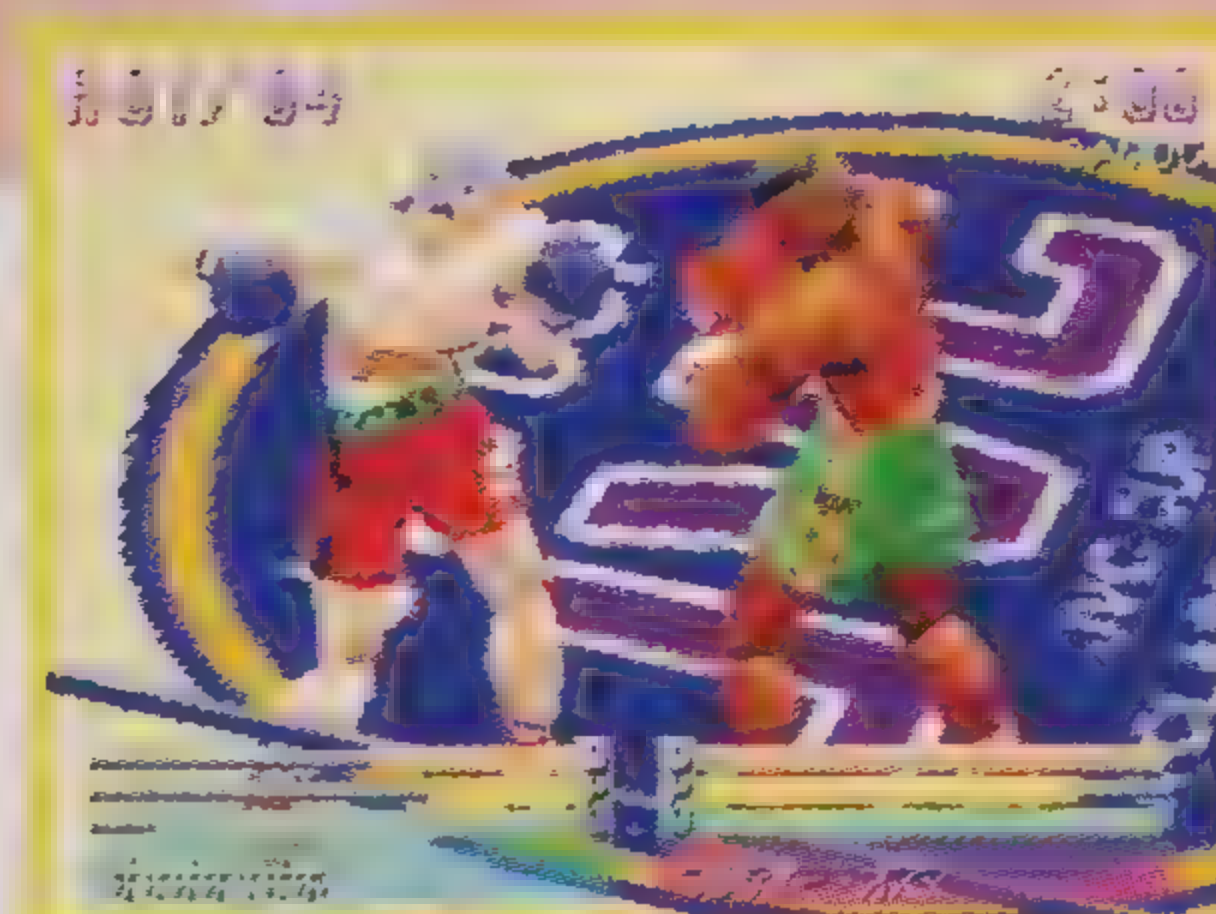
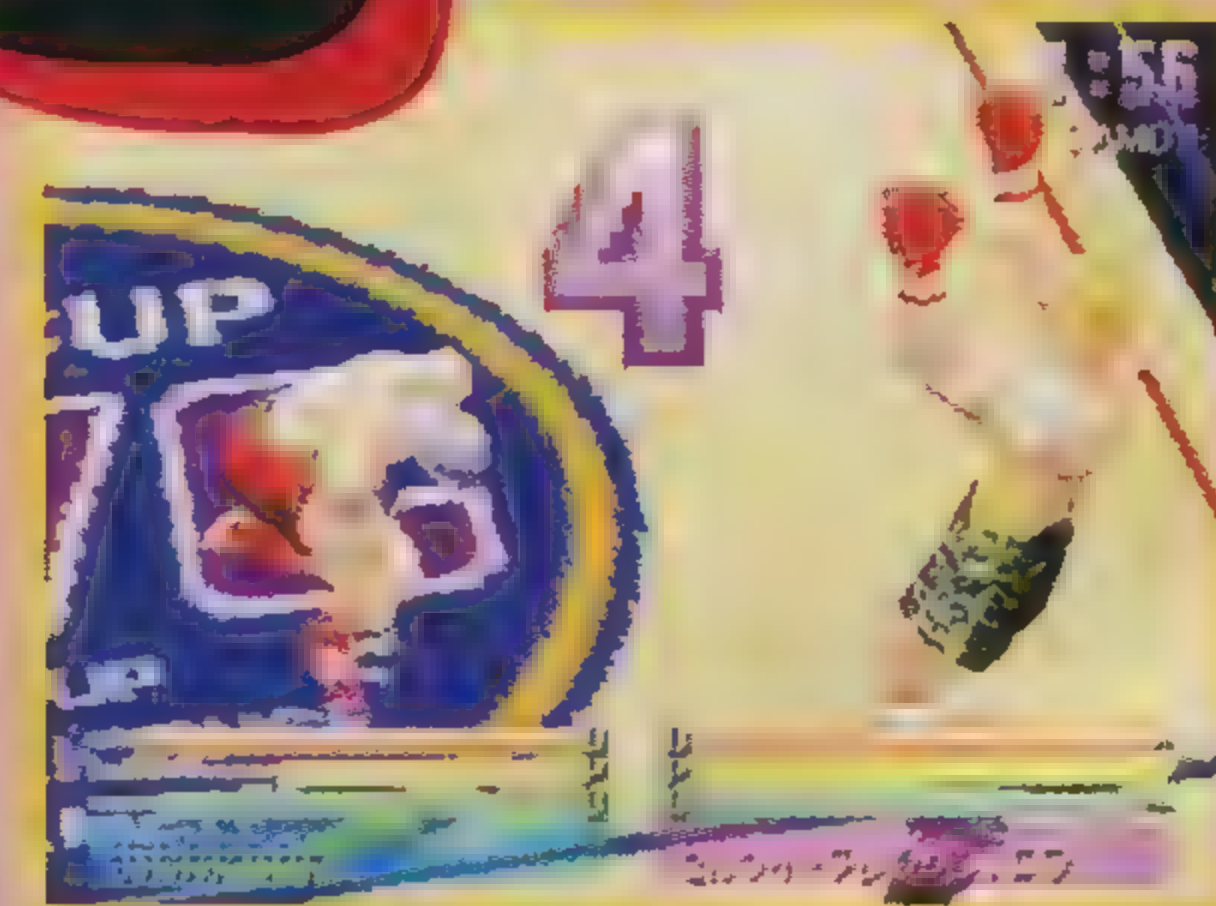
Come poteva mancare la classica prospettiva in prima persona? Non molto pratica, ma divertente.

DALL'ALTO

Molto suggestiva questa angolazione della telecamera: permette di vedere il combattimento da sopra la testa dei pugili.

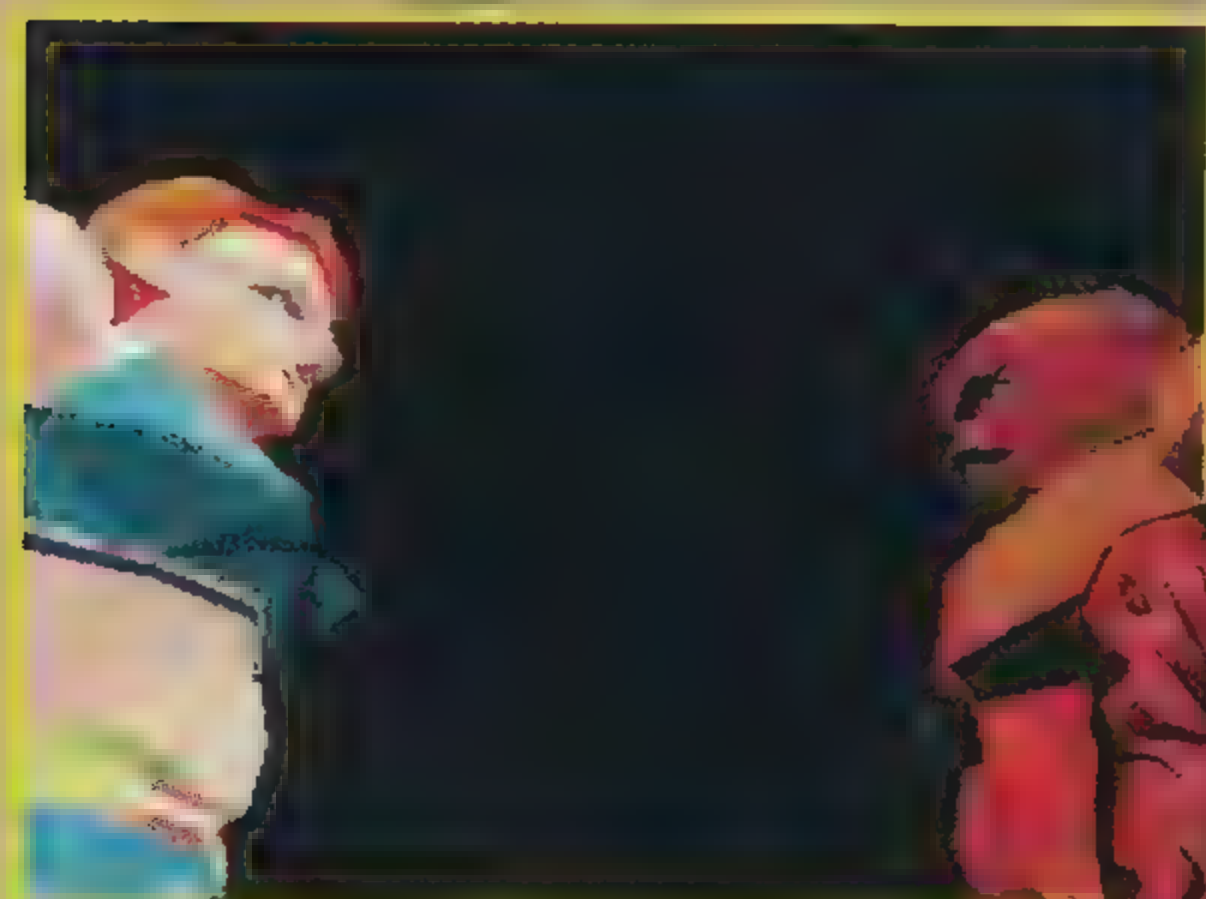
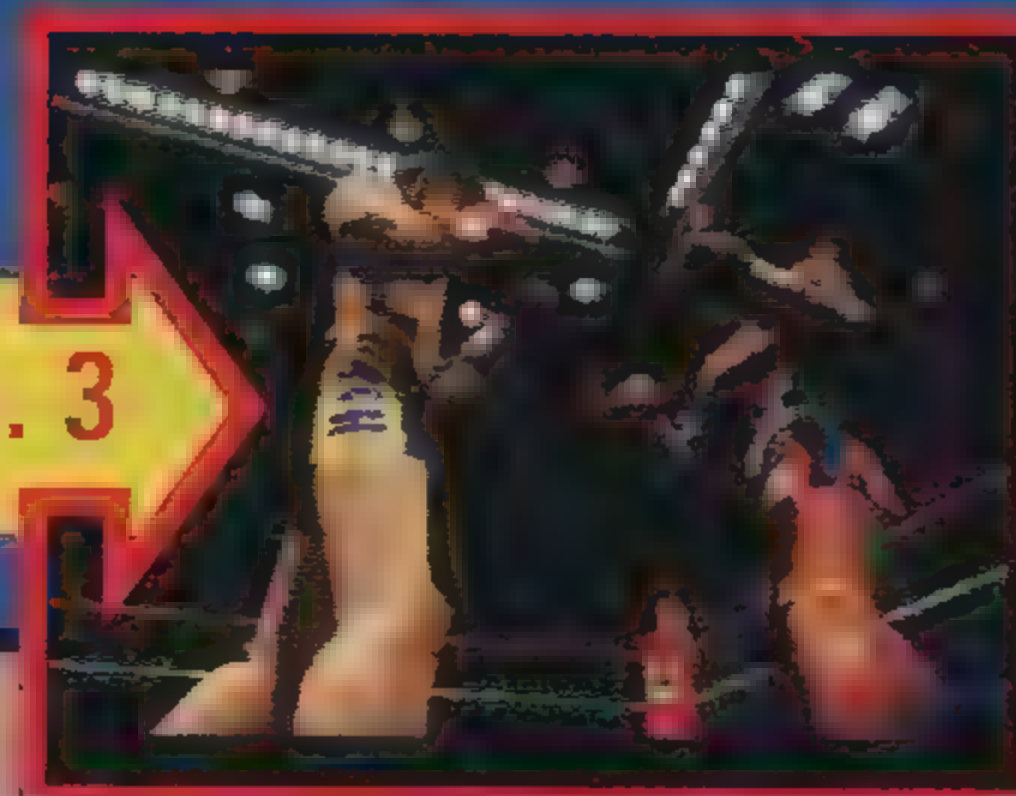
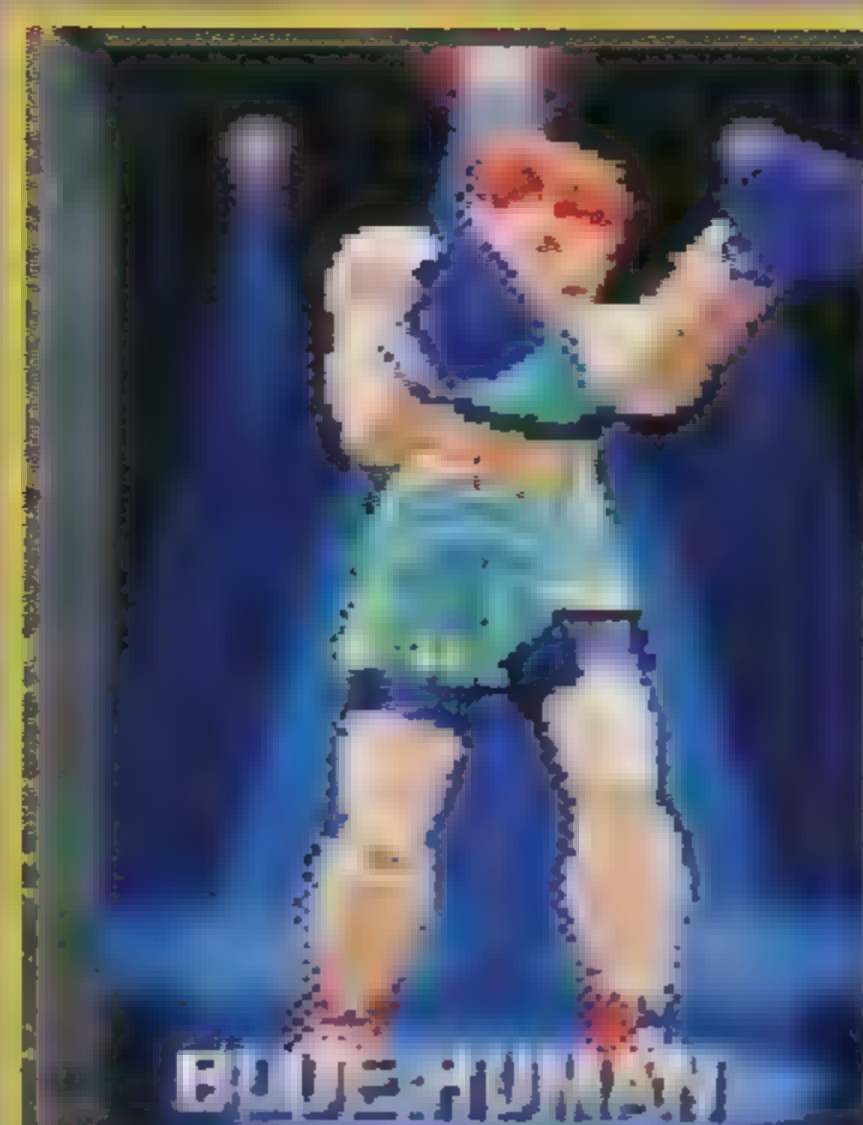
DAL BASSO

Curiosissima, mostra il pavimento del ring come se fosse costituito da una lastra di vetro, inquadrandolo dal sottosuolo.

Prima dell'inizio dell'incontro i pugili si fronteggiano a centro ring.

Il numero dei colpi disponibili non è certo estremamente elevato.

L'ABITO NON FA IL MONACO

Come uno specchietto per le allodole, la dinamica introduzione lascia presagire l'inizio di un giocone...

...1 ...2 ...3 e 4

Non sempre le inquadrature sono pratiche ai fini del gioco.

Oltre al nome e alle caratteristiche preferite, è possibile creare pugili femminili che non avranno alcun problema a combattere contro i più quotati pugili maschi.

e riavvolgimento rapido del "nastro". Non mancano le statistiche stilate dai giudici di gara, da consultare al termine di ogni round per rendersi conto dell'andamento del combattimento fin nei minimi particolari. Tutte le regole del pugilato classico sono state riportate molto fedelmente. Da questo punto di vista viene raggiunto un ottimo livello di simulazione sportiva, grazie alle numerosi opzioni che permettono di riprodurre i pugili seguendo il proprio gusto e le necessità, peccato sia davvero l'unico lato positivo di un gioco che, per il resto, non riesce a offrire altri motivi di interesse, e che non lascia il segno.

• Orwell 2000

Si ringrazia JoystickFun (Mi)

THE KING OF BOXING

Se da una parte *The King of Boxing* soddisfa pienamente le caratteristiche che ogni buon titolo di pugilato dovrebbe avere, come la possibilità di crearsi il proprio campione in base a una lunga serie di peculiarità che includono anche il sesso, dall'altra scade su livelli di "ingiocabilità" non da poco, sottraendogli qualsiasi tipo di attrattiva. La lentezza con cui vengono inferti i colpi e la rigidità dei movimenti dei combattenti all'interno del ring impediscono qualsiasi tipo di strategia di attacco, limitando lo scontro a un unico, semi-immobile faccia a faccia privo di qualsiasi qualità tecnica. A livello grafico le cose non migliorano di certo, la definizione approssimativa dei personaggi costituiti da un basso numero di spigolosi poligoni e semplici texture di copertura è una condizione quantomai inaccettabile su una console come il Saturn, soprattutto se si prendono in considerazione giochi del calibro di *Virtua Fighter Remix*. In definitiva *TKoB* si presenta come un titolo privo del benchè minimo spessore.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ (5/10)

Malgrado non si faccia un largo uso di poligoni, l'azione di gioco è lentissima. Movimenti legnosi e sistema di controllo illogico

GRAFICA (4/10)

I personaggi realizzati in poligoni pieni sono troppo spigolosi e poco dettagliati. Espressioni facciali ridicole

SFIDA (5/10)

Combattere contro la CPU non è certo un'impresa da poco, in due giocatori la situazione peggiora anziché migliorare

SONORO (7/10)

Sebbene le musiche non siano niente di eccezionale, fanno del loro meglio per tenere a galla il gioco. Effetti sonori decisamente fuori tema

SATURN **70**

SOTTO CONTROLLO

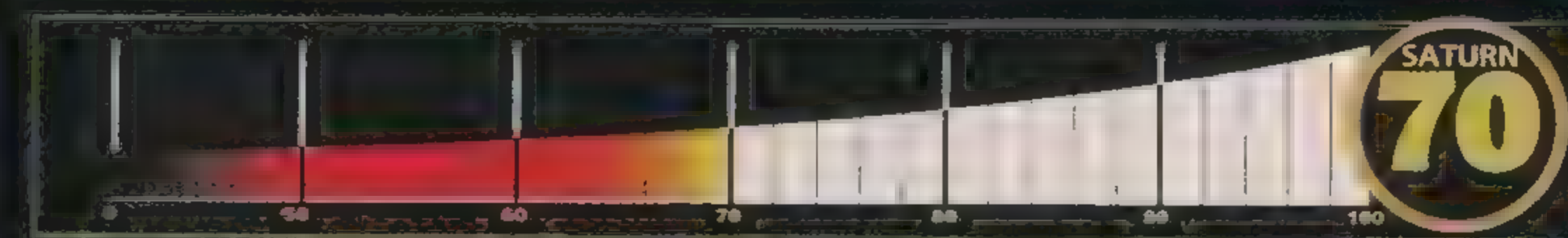
Per cambiare l'angolazione della telecamera

Per sbeffeggiare l'avversario

Montante

Per spostarsi all'interno del ring

Diretto

Guardia

N.B.: la configurazione del joypad cambia a seconda del livello di difficoltà

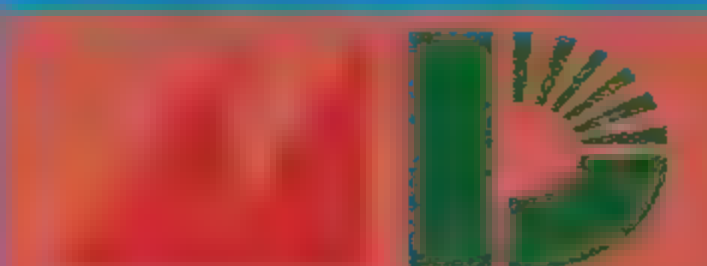
NEW GAME

ORDINARE PER CORRISPONDENZA È FACILE: TELEFONACI

TELEFONO
030/8970849 r.a.
FAX
030/8970854

Telefono al New Game

... ti aspetto

Orari d'apertura dalle 9 alle 12 dalle 14 alle 19

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
AEREO BLASTER JAP	L. 69.000
AERO THE ACROBAT II	L. 89.000
ALEX KIDD	L. 39.000
ALIEN STORM JAP	L. 69.000
ALIEN STORM EUROPEO	L. 79.000
ALISIA DRAGON USA	L. 79.000
LA SIRENETTA	L. 69.000
ARROW FLASH	L. 49.000
ASSAULT SUIT LEYNOS JAP	L. 79.000
ASTERIX	L. 69.000
ATOMIC RUNNER	L. 49.000
BATMAN E ROBIN	L. 119.000
BATMAN FOREVER	L. 109.000
BATMAN FOREVER USA	L. 119.000
BATMAN RETURNS EUROPEO	L. 79.000
BATTLE MANIA JAP	L. 69.000
BELLA E LA BESTIA (USA)	L. 99.000
BLADS OF VENGEANCE	L. 109.000
BONANZA BROS	L. 79.000
BRUTAL PAWS OF FURY	L. 109.000
BUBSY	L. 79.000
BURNING FORCE	L. 69.000
CANNON FODDER	L. 89.000
CAPTAIN PLANET	L. 89.000
CAPTAIN AMERICA	L. 79.000
CHAKAN	L. 59.000
CHIKI CHIKI BOYS	L. 49.000
CHUCK ROCK	L. 79.000
COMIC ZONE	**NOVITÀ**
CONGO	L. 89.000
COSMIC SPACEHEAD	L. 69.000
CRACK DOWN EUROPEO	L. 79.000
CURSE JAP	L. 79.000
DANGEROUS SEED JAP	L. 79.000
DARWIN 4081 JAP	L. 69.000
DJ BOY EUROPEO	L. 79.000
DE CAP ATTACK	L. 69.000
DJ BOY JAP	L. 79.000
DOUBLE CLUTCH	L. 99.000
DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL	L. 79.000
DOUBLE DRAGON 5	L. 89.000
DR. ROBOTNIK'S	L. 99.000
DRAGON'S FURY	L. 99.000
DRAGON BRUCE LEE STORY	L. 99.000
DYNAMITE HEADDY	L. 99.000
EARTH WORM JIM	L. 139.000
ECCO THE DOLPHINE 2	L. 79.000
ELEMENTA MASTER 1 JAP	L. 79.000
EMPIRE OF STEEL	L. 69.000
ESWAT	L. 79.000
ETERNAL CHAMPIONS	L. 89.000
EX MUTANTS EUROPEO	L. 49.000
EX MUTANTS USA	L. 49.000
F1 WORLD CHAMPIONSHIP	L. 99.000
FATAL FURY 2 JAP	L. 119.000
FATAL FURY	L. 79.000
FATMAN JAP	L. 49.000
FEVER PITCH SOCCER	L. 109.000
FIFA SOCCER 95	L. 79.000
FIFA '96	**NOVITÀ**
GADGET TWINS USA	L. 79.000
GAUNTLET 4	L. 115.000
GENERATIONS LOST	L. 109.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 109.000
GUNSHIP	L. 69.000
GODS	L. 79.000
GREENDOG	L. 89.000
HAUNTING	L. 99.000
HELLFIRE	L. 69.000
HOOK (CAPITAN UNCINO)	L. 79.000
INCREDIBLE HULK	L. 99.000
HYPERDUNK (BASKET)	L. 109.000
INSECTOR X JAP	L. 79.000
JAMES POND 1 USA	L. 79.000
JAMES POND 3	L. 99.000
JAMES POND 2 ROBOCOD USA	L. 79.000
JEWEL MASTER JAP	L. 59.000
JIMMY WHITE'S SNOOKER	L. 119.000
J. MADDEN FOOTBALL 96	NOVITÀ
JORDAN BIRD	L. 89.000
JUDGE DREDD	L. 99.000
JUNGLE BOOK	L. 109.000
JURASSIC PARK	L. 69.000
KAWASAKI SUPERBIKES	L. 99.000
KID CHAMELEON EUROPEO	L. 49.000
KID CHAMELEON USA	L. 79.000
KLAX USA	L. 79.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 69.000
LION KING	L. 99.000
MADDEN 95	L. 99.000
MARVEL LAND JAP	L. 79.000
MAXIMUM CARNAGE	L. 119.000
MAZIN WARS EUROPEO	L. 79.000
MAZIN WARS JAP (SAGA)	L. 49.000
MEGA MAN X	L. 109.000
MEGA TURRICAN	L. 59.000
MICROMACHINES	L. 89.000
MICROMACHINES 2 ED. '96	**NOVITÀ**
MORTAL KOMBAT 1	L. 89.000
MORTAL KOMBAT 2 USA	L. 99.000
MORTAL KOMBAT 3	**NOVITÀ**
MUHAMMAD ALI BOXING	L. 129.000
NBA ACTION	L. 89.000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	L. 89.000
NBA LIVE 95	L. 85.000
NBA LIVE 96	NOVITÀ
NHL 96	L. 139.000
NHL HOCKEY 94	L. 139.000
NIGEL MANSELL INDY CAR	L. 99.000
PETE SAMPRAS 96	L. 99.000
PGA TOUR 3	L. 89.000
PHANTASY STAR 4 USA	L. 169.000
PRIMAL RAGE	L. 119.000
PIRATES USA	L. 99.000
PITFALL	L. 59.000
POWER DRIVE	L. 119.000
POWER RANGERS	L. 99.000
RAMBO 3 JAP	L. 79.000
RED ZONE	L. 69.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 59.000
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	L. 89.000
ROCK N'ROLL RACING	L. 89.000
ROLLING THUNDER 3 USA	L. 99.000
SHADOW OF THE BEAST 2	L. 69.000
SHADOW OF THE BEAST 1	L. 79.000
SHAQ FU	L. 109.000
SUPER HYDLIDE	L. 79.000
SKELETON CREW	L. 89.000
SKITCHIN	L. 49.000
SNAKE RATTLE'N ROLL	L. 99.000
SONIC 1	L. 49.000
SONIC 2	L. 69.000
SONIC & KNUCKLES	L. 99.000
SONIC SPINBALL	L. 129.000
SPACE HARRIER 2	L. 69.000
SPLATTERHOUSE 2	L. 49.000
SPLATTERHOUSE 3 JAP	L. 119.000
SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000
SUPER SKIDMARKS	L. 129.000
SUPER STREET FIGHTER 2	L. 99.000
STRIDER	L. 49.000
STREET RACER	L. 99.000
SUB TERRANIA	L. 59.000
SUPERMAN	L. 99.000
SYLVESTER & TWEETY	L. 79.000
TAZMANIA 2 IN ESCAPE FROM MARS	L. 99.000
TAZMANIA 1 JAP	L. 69.000
THE FAERY TALE ADVENTURE	L. 79.000
THE GREAT WALDO SEARCH USA	L. 79.000
THE LAWNMOWER MAN	L. 99.000
THE TERMINATOR USA	L. 49.000
THE OTTIFANTS	L. 109.000
THUNDER FORCE 2	L. 79.000
THE LEGEND OF GALAHAD	L. 69.000
TOE JAM & EARL 1 USA	L. 79.000
TOPOLINO MANIA	L. 79.000
THE TERMINATOR	L. 49.000
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	L. 99.000
TWO CRUDES DUDES	L. 79.000
URBAN STRIKE	L. 69.000
WARLOCK X	L. 59.000
VIRTUAL PINBALL	L. 109.000
VIRTUAL RACING JAP	L. 129.000
WEAPON LORD	NOVITÀ
WIMBLEDON TENNIS	L. 79.000
WINTER OLYMPICS	L. 79.000
WOLVERINE	L. 89.000
WONDER BOY IN MONSTER WORLD	L. 79.000
WORLD HEROES JAP	L. 109.000
WWF RAW	L. 89.000
YOGI BEAR CARTOON CAPER	L. 129.000
ZERO KAMIKAZE	L. 69.000
ZERO TOLLERANCE	L. 59.000
ZOMBIES	L. 99.000
ZOOP	L. 89.000

OFFERTE

Titolo	Prezzo
TOPOLINO MANIA	L. 39.000
TURTLES THE HYPERSTONE HEIST	L. 29.000
DUNGEONS E DRAGONS	L. 39.000
TRUXTON	L. 29.000
STREETS OF RAGE 1	L. 39.000
BUCK ROGERS	L. 39.000
BATTLE TANK	L. 29.000
688 ATTACK SUB	L. 29.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 29.000
JURASSIC PARK	L. 29.000
WIMBLEDON	L. 29.000
HULK	L. 29.000
RAMBO 3 JAP	L. 29.000
GOLDEN AXE 1	L. 29.000
ALTERED BEAST	L. 29.000
FANTASIA (TOPOLINO)	L. 29.000
PAPERINO QUACKSHOT	L. 29.000
CASTLE OF ILLUSION (TOPOLINO)	L. 29.000
GHOST BUSTER	L. 29.000
THE LOST VIKINGS	L. 29.000
THUNDER FORCE 2	L. 29.000
PAPERBOY	L. 29.000
EA HOCKEY	L. 29.000
BATMAN THE JOCKER	L. 29.000
SPIDER MAN	L. 29.000
CHUCK ROCK	L. 29.000

MASTER SYSTEM

CONSOLE MASTER SYSTEM II + GIOCO L. 89.000

Titolo	Prezzo
ALEX KIDD	L. 29.000
ALIEN STORM	L. 49.000
BONANZA BROS	L. 49.000
COLUMNS	L. 39.000
COOL SPOT	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 49.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 49.000
F1 (FORMULA UNO CHAMPIONSHIP)	L. 59.000
FANTASY ZONE	L. 59.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 59.000
GAUNTLET (R.P.G.)	L. 69.000
GHOST HOUSE (AVV.)	L. 35.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 49.000
HEROES OF THE LANCE (R.P.G.)	L. 49.000
IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.000
INCREDIBLE HULK	L. 49.000
JUNGLE BOOK	L. 49.000
LAND OF ILLUSION TOPOLINO	L. 49.000
MASTER OF DARKNESS (R.P.G.)	L. 69.000
MERCS (SPARATUTTO)	L. 29.000
PAC MANIA	L. 59.000
PGA TOUR GOLF	L. 49.000
POPULOUS	L. 49.000
RAMPART	L. 49.000
RESCUE MISSION (GUERRA)	L. 39.000
ROAD RUNNER	L. 49.000
R. TYPE	L. 49.000
SAGAIA (AVVENTURA)	L. 39.000
SHINOBI	L. 49.000
SHOOTING GALLERY	L. 79.000
SONIC THE HEDGEHOG 2	L. 49.000
SMASH HITS	L. 59.000
SPEEDBALL 2	L. 59.000
SUPER SMASH T.V	L. 49.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.000
SUPER TENNIS	L. 39.000
SUPER KICK OFF	L. 59.000
TENNIS ACE	L. 59.000
THE NINJA	L. 49.000
TRANSBOT	L. 49.000
THE SECRET OF SHINOBI	L. 49.000
WIMBLEDON	L. 49.000
XENON 2 (AZIONE/SPARATUTTO)	L. 59.000
ZILLION 2 (AZIONE)	L. 49.000

3DO

Titolo	Prezzo
CORPSE KILLER	L. 69.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 119.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 129.000
LEMMINGS	L. 129.000
MICROCOSM	L. 119.000
OCEANS BELOW	L. 119.000
PATAANK	L. 109.000
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	L. 129.000
REBEL ASSAUT	L. 79.000
ROAD RASH	L. 119.000
SEWER SHARK	L. 125.000
SHADOW	L. 109.000
SPACE ACE	L. 109.000
SUPER STREET FITHTER 2 TURBO	L. 129.000
STELLAR 7 DRAXON'S REVENGE	L. 129.000
THEME PARK	L. 99.000
THE NEED FOR SPEED	L. 119.000
WING COMMADER 3	L. 99.000

PLAY STATION SONY

Titolo	Prezzo
KILLEAK THE BLOOD	L. 109.000
TOSHINDEN	L. 109.000
WIPER OUT	L. 119.000
RAYMAN	L. 119.000
JUMPING FLASH	L. 109.000

SEGA SATURN

Titolo	Prezzo
DAYTONA RACING	L. 119.000
VIRTUA FIGHTER	L. 119.000
CLOCKWORK KNIGHT	L. 109.000
MORTAL KOMBAT 2	telefonare
PANZER DRAGON	L. 149.000
SHINOBI X	L. 119.000

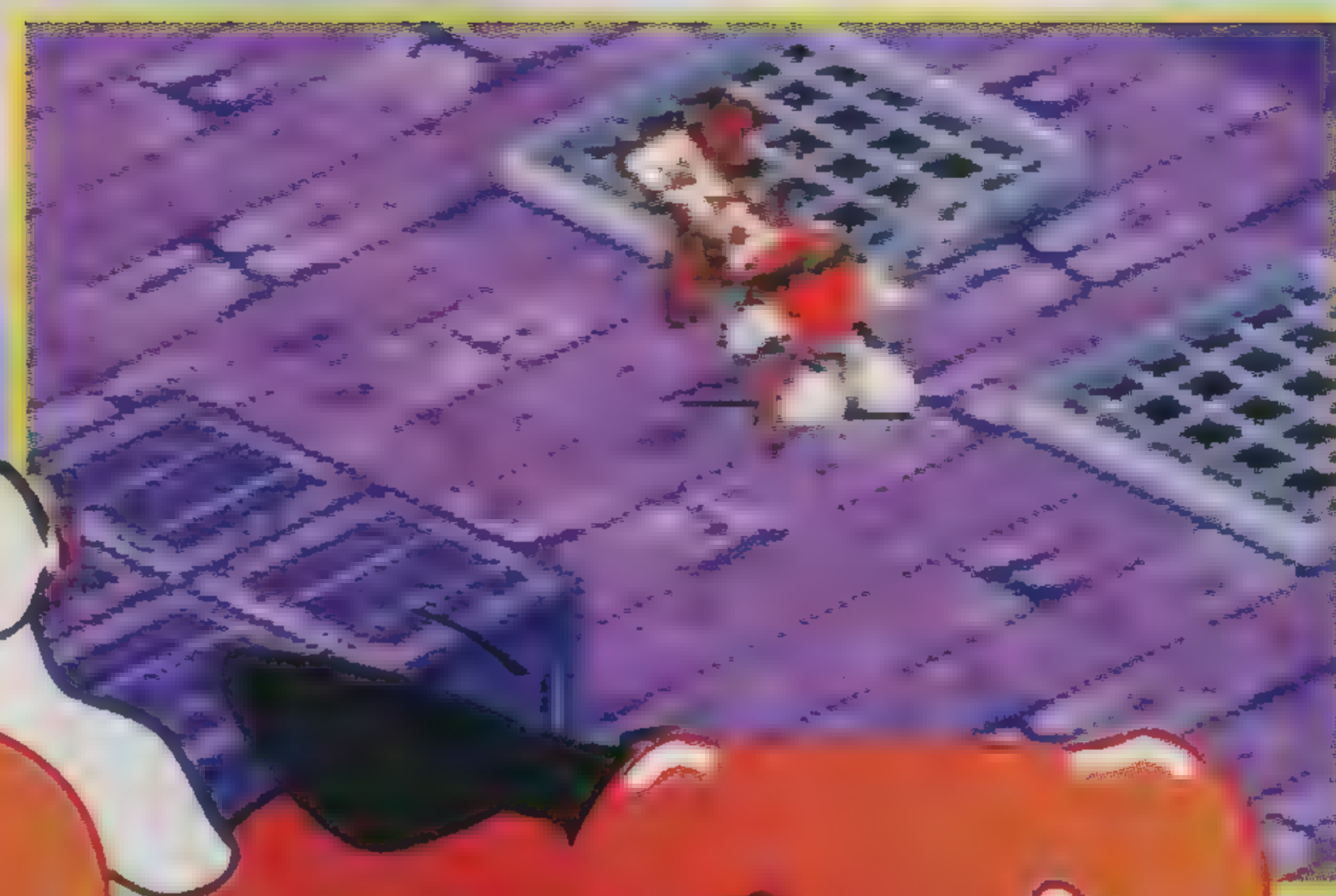
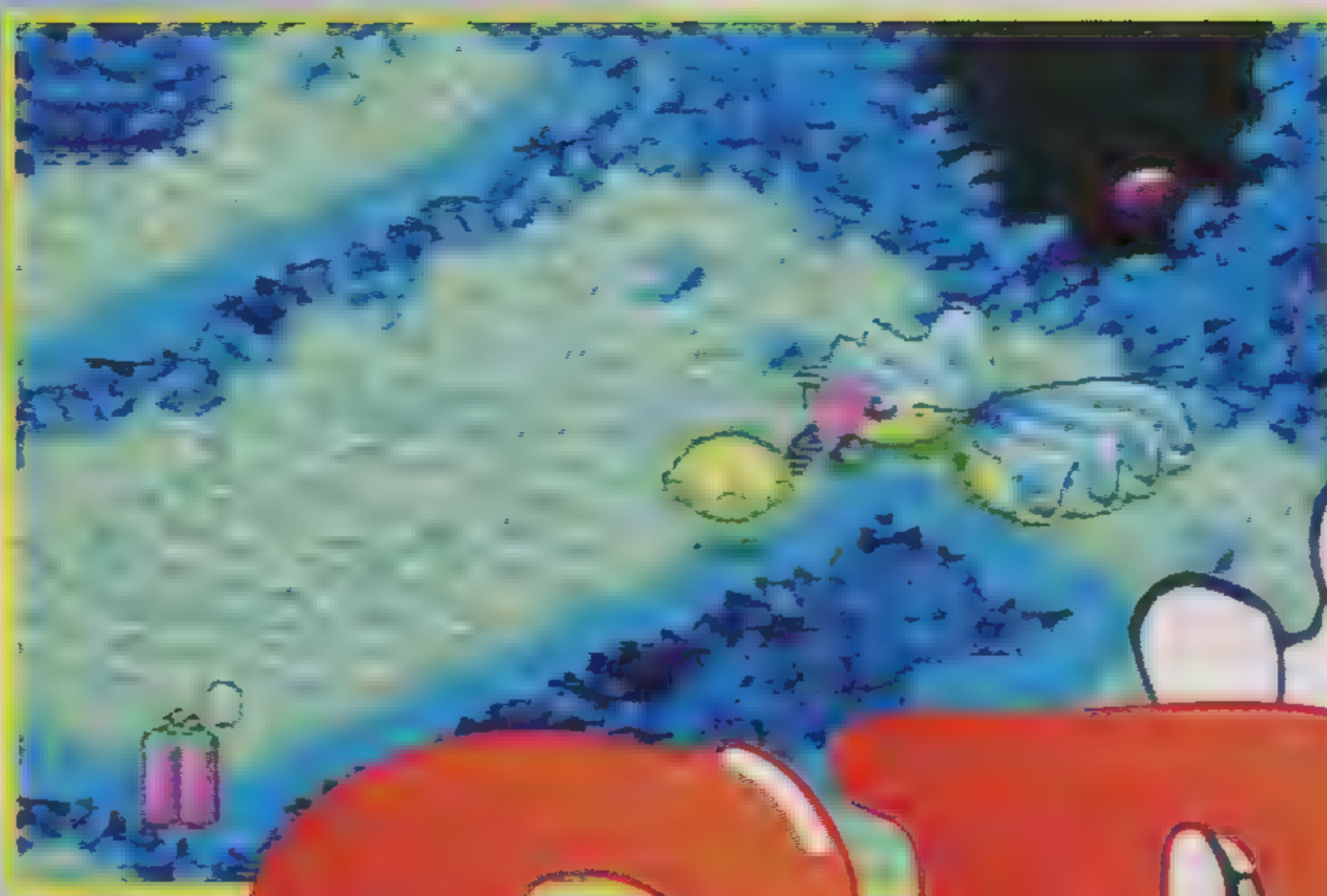
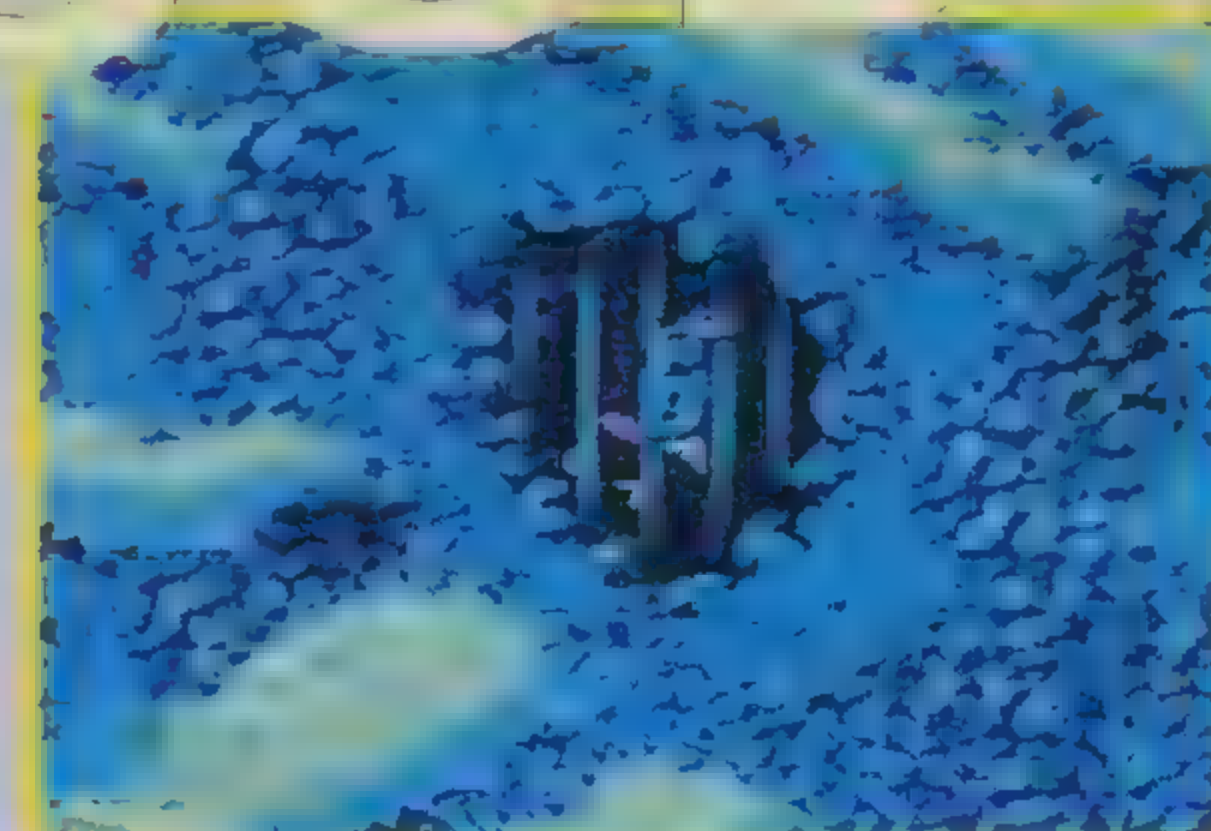
GAME GEAR

Titolo	Prezzo
DEFENDERS OF OASIS	L. 49.000
AERIAL ASSAULT	L. 49.000
AGASSI TENNIS	L. 81.000
ALESTE 2	L. 59.000
ALIEN SYNDROME	L. 67.000
BATMAN RETURNS	L. 49.000
BOXING EVANDER HOLYFIELD'S	L. 49.000
CHOPLIFTER 3	L. 75.000
CLIFFHANGER	L. 79.000
COSMIC SPACEHEAD	L. 39.000
CRYSTAL WARRIORS	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 79.000
DEVILISH	L. 67.000
DOUBLE DRAGON REVENGE	L. 49.000
DRACULA	L. 76.000
DRAGON CRYSTAL	L. 67.000
DRAGON	L. 79.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 79.000
FATAL FURY SPECIAL	L. 59.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 89.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 79.000
GP RIDER	L. 79.000
HOCKEY	L. 55.000
INDY INDIANA JONES	L. 69.000
KAWASAKY SUPERBIKES	L. 59.000
LAST ACTION HERO	L. 79.000
LEGEND (TOPOLINO)	L. 59.000
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	L. 49.000
MICKEY MOUSE 2	L. 49.000
MICROMACHINES 2	L. 69.000
MONSTER TRUCK WARS	L. 79.000
MORTAL KOMBAT 2	L. 79.000
NBA JAM T E	L. 59.000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	L. 59.000
PAC-ATTACK	L. 79.000
PANIC FACTORY	L. 67.000
PETE SAMPRAS '96	L. 49.000
PINBALL DREAMS	L. 82.000
POWER RANGERS	L. 89.000
PRIMAL RAGE	L. 69.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
PUTT & PUTTER	L. 49.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 89.000
ROAD RASH	L. 80.000
ROBOCOP 3	L. 69.000
SHINOBI 2	L. 49.000
SOLITAIRE POCKER	L. 49.000
SOLITAIRE PUN PACK	L. 69.000
SONIC CHAOS	L. 49.000
SPACE HARRIER	L. 49.000
SPEEDTRAP ROAD RUNNER	L. 79.000
STARGATE	L. 59.000
STAR TREK	L. 55.000
STAR WARS	L. 69.000
SUPERMAN	L. 79.000
SUPER SMASH T.V.	L. 67.000
T2 JUDGEMENT DAY	L. 79.000
URBAN STRIKE	L. 79.000
WIMBLEDON	L. 79.000
WWF RAW	L. 65.000

NEW GAME
Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)
TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

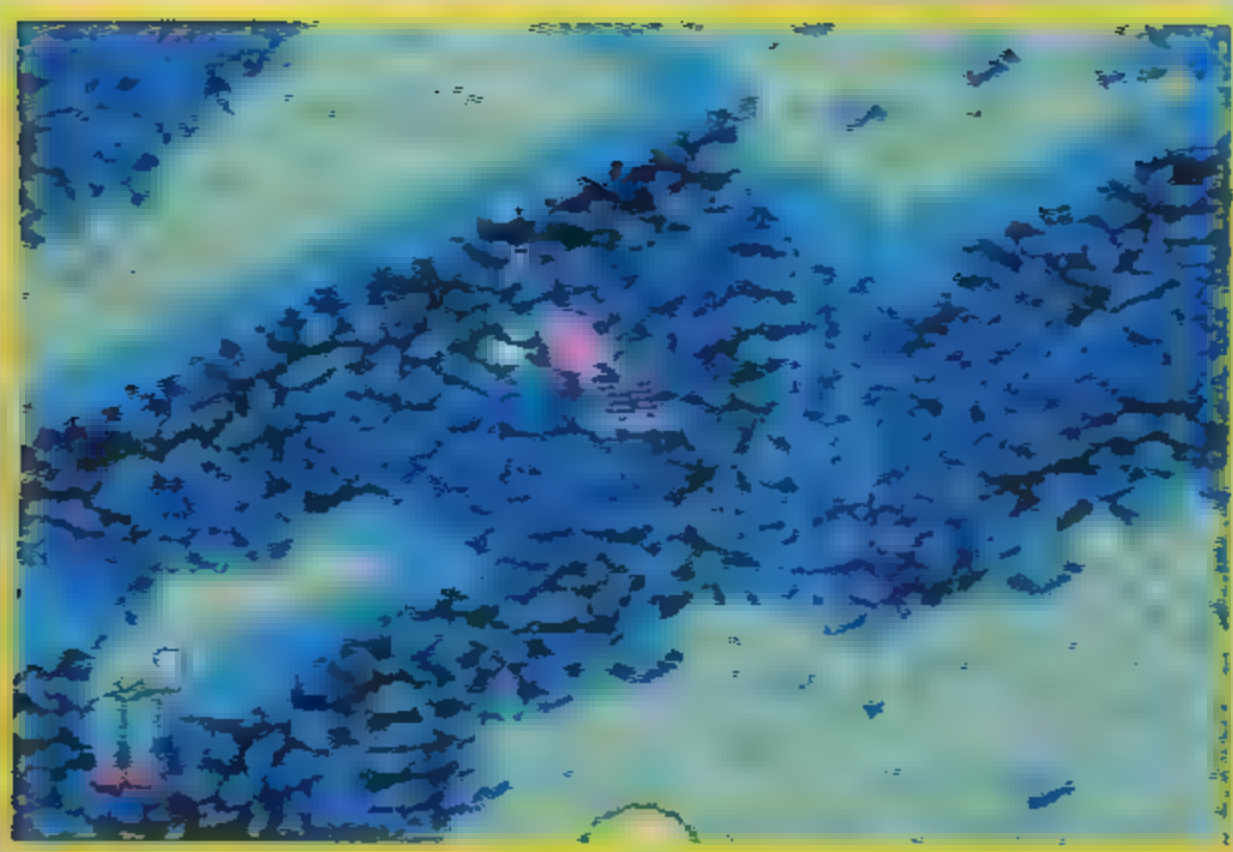
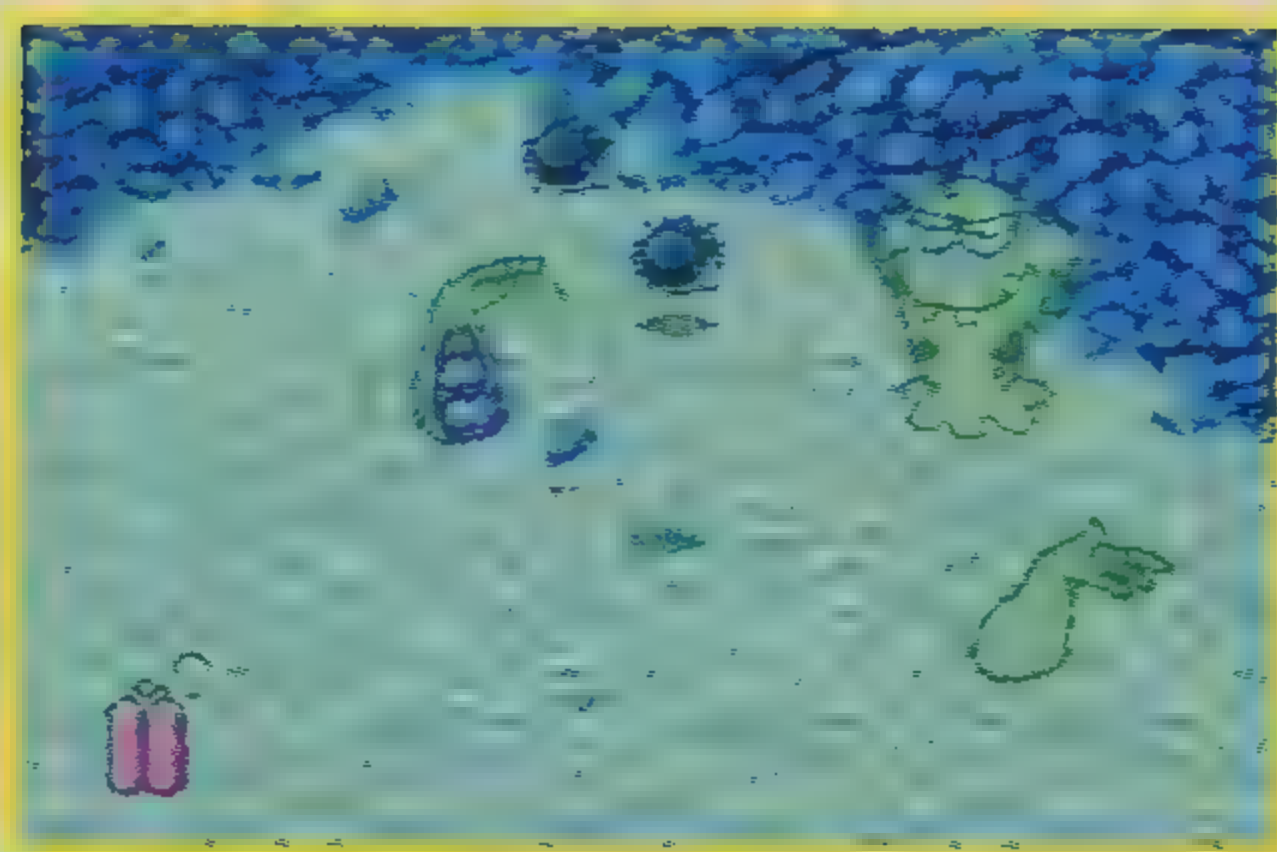
Casa: VIRGIN
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Era Maggio del 1993 quando i nostri schermi furono invasi per la prima volta dal simpaticissimo Cool Spot.Oggi Dicembre 1995 il puntino più agile del mondo è tornato più acrobatico ed esilarante che mai. Questa volta però ha deciso di farsi un bel giretto per gli Studios di Hollywood. "Egli va sentendosi laudare benignamente di occhiali scuri vestuto e par che sia un puntino venuto da una lattina in console a salti acrobatici mostrar" (più che un recensore, abbiamo assunto un poeta... NdRandom). Il nostro esilarante amico spiccando salti che farebbero invidia anche a S Bubka cercherà, col vostro valido aiuto, di recuperare dei punti rossi (i cosiddetti Cool Points) che gli permetteranno di passare allo stage successivo, che in questo caso è un vero e proprio set cinematografico. Infatti, insieme al fresco puntino della 7•UP (per chi ancora non lo sapesse, Cool Spot è il logo della famosa bevanda americana) girerete "liberamente" sul set di un film di pirati a bordo di un galeone del '700, ci si immergerà in oscuri fondali oceanici, si entrerà in un castello infestato da spettri degno di un film dell'orrore con tanto di fulmini che illuminano il

Salta, spara, raccogli i bonus... niente paura, è sempre la solita solfa.

Un altro "punto rosso" è imprigionato, bisogna liberarlo!

Al caro puntolino ora tocca anche salire e scendere scale come questa.

Uno dei buffi personaggi che arricchiscono questo secondo episodio.

Il livello ambientato sul galeone è uno dei primissimi. Ci si potrà, quindi, esercitare a muovere Spot nel nuovo ambiente isometrico.

Nel livello subacqueo bisogna sguazzare di qua e di là. Occhio all'aria!

Un bel mostrone dall'aspetto simpatico ma inquietante.

IN GIRO PER HOLLYWOOD

Il nostro simpatico eroe è in grado di compiere incredibili evoluzioni. Osservatelo mentre spicca un salto oppure mentre atterra rimbalzando come se fosse di gomma.
Il nostro amico non è soltanto agile ma anche estremamente simpatico. Ecco alcune foto che mostrano Spot che risponde al suo cellulare, intona un canto e si tira una torta in faccia; il tutto è frutto della frustrazione. Infatti Spot compierà questa azioni soltanto quando non lo muoverete in giro per il set.

A cos'altro può servire una scala di corda se non per salire?

Ecco la scritta "Uscita", ora si può tirare un sospiro di sollievo.

tetro maniero, sarà possibile esplorare persino un tempio maledetto e percorrere le sue miniere a bordo di un carrello su rotaie (non vi ricorda un film famoso di un attore armato di frusta e cappello?). Questi e altri sono i set per i quali accompagnere Spot ma non vogliamo andare oltre per non rovinare la sorpresa. Molte sono le novità che ci aspettano in questo secondo episodio di *Cool Spot*, a partire dalla grafica notevolmente migliorata e da una buona dose di humour: provate a fermarvi mentre siete nel pieno dell'azione, magari mentre state affrontando la terribile zucca di Halloween che vi aspetta come mostro di fine livello nel castello stregato, ed ecco che spot si infila un elmo da vichingo e lancia un acuto da soprano dell'Aida.
Sono stati migliorati anche i sistemi di comando: Spot salta, spara e ora corre, non bisogna più aspettare che il nostro amico acceleri per conto suo per muoversi più velocemente come accadeva nell'episodio precedente. Piccola pecca per un platform game dell'ultima generazione: il nostro eroe non può arrampicarsi sui bordi delle piattaforme, ma non ce n'è bisogno visto che tutto il percorso è stato meticolosamente progettato dal programmatore del gioco. Infatti, anche l'ostacolo più ostico è facilmente superabile con un piccolo ragionamento e... riflessi abilissimi.

• Prince

MEGA DRIVE

COOL SPOT

La grafica in prospettiva isometrica rende i primi minuti di gioco un po' difficili da gestire coadiuvati dal fatto che il movimento con il joypad del Megadrive è controllato da pulsanti e quindi quando vi sembrerà di andare in diagonale in effetti Spot si muoverà ortogonalmente rispetto alla prospettiva di gioco. Non preoccupatevi, questo disagio iniziale dura solo pochi minuti dopodiché vi stupirete della moltitudine di cose che quel buffo puntino riesce a fare e resterete affascinati dalla notevole cura con la quale il gioco è stato realizzato. A mantenere alta la longevità del gioco contribuisce anche una buona dose di sfida: non sempre si capisce immediatamente qual è il percorso che Spot dovrà usare per raggiungere i cool points e porre termine allo stage, tutto condito con trappole, passaggi segreti, mostriciattoli infidi e infine i terribili mostri di fine livello. In più, se vorrete avere una maggiore sfida esistono tre livelli di difficoltà quindi niente paura se siete giocatori esperti o neofiti al riguardo il divertimento è assicurato.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Una volta capito come muoversi in un background a prospettiva isometrica il gioco diventa scorrevole e divertente

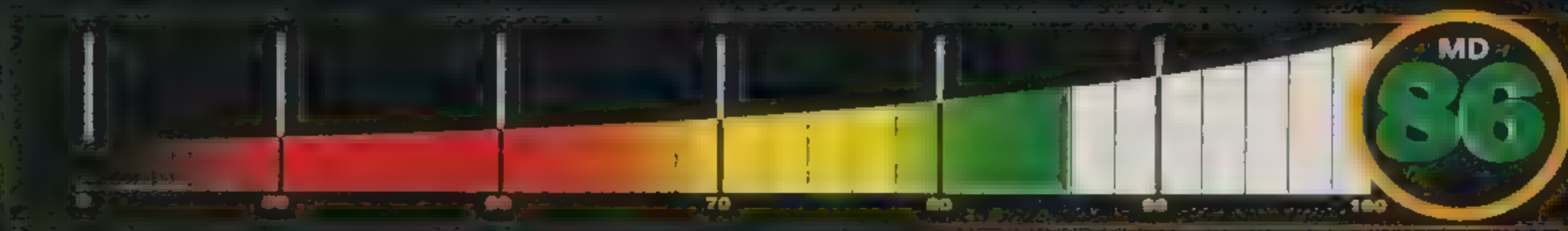
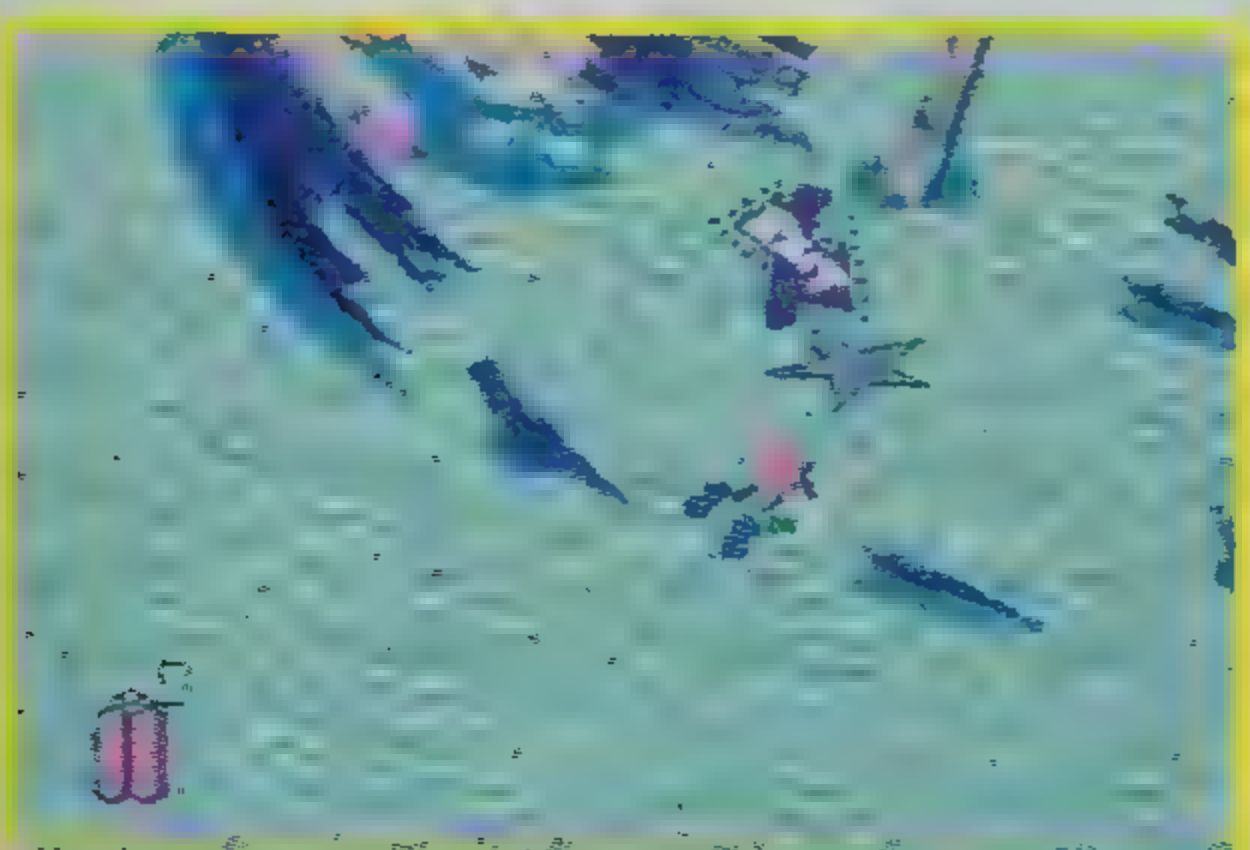
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica fumettistica e sprite grossi e ben dettagliati sono un vero piacere per gli occhi

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ben bilanciata fin dall'inizio, si arricchisce man mano che si procede anche grazie alla presenza di trappole ed enigmi che rendono l'azione più coinvolgente

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MD 86

SOTTO CONTROLLO

Per sparare
Per muovere Spot
Per correre
Per saltare

Casa: CRYSTAL DYNAMICS
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

Uno dei molti canyon del gioco.

La zona sotterranea è ben realizzata.

Ecco uno dei soliti power-up.

TOTAL ECLIPSE TURBO

L'entusiasmo intorno al progetto dello Standard Unico made in U.S.A. è andato scemando sempre più e con l'uscita di Saturn e PlayStation il 3DO sembra destinato a finire in un cono d'ombra. È quindi sintomatico il repentino cambio di strategia compiuto dalla Crystal Dynamics che, dopo aver sviluppato software in esclusiva per la macchina di Trip Hawkins, si accinge ora a supportare le nuove console Sega e Sony. Il primo passo consiste in un'operazione di "riciclaggio" di vecchi titoli 3DO: si incomincia con *Total Eclipse*, oggetto di questa recensione, ma si continuerà con *Off-World Interceptor* e *Gex*. Nel caso di *TE*, al nome originale è stato aggiunto un sottotitolo "turbo", ma le differenze sembrano esaurirsi qui, poiché il gioco ricalca in tutto e per tutto la versione per 3DO. Intendiamoci, l'impianto grafico è adeguato ai 32 bit, con un bell'uso del texture mapping "spalmato" sui canyon rocciosi ad ambientazione spaziale in mezzo ai quali vi ritrovate a viaggiare per la maggior parte del tempo. Pregevoli sono anche le sezioni sotterranee, ambientate in tunnel metallici, contorti, claustrofobici e affollatissimi. La struttura di gioco, tuttavia, non presenta elementi di novità, rispetto alla tradizione degli sparatutto: i soliti scudi, le solite armi , le solite smart bomb. L'unica sfumatura originale è data dalla necessità di distruggere quante più navi nemiche: se non si persevera nell'opera di demolizione, infatti, l'energia si prosciuga inesorabilmente portando alla perdita dell'astronave. Il livello di difficoltà è abbastanza sostenuto e per completare i cinque livelli (ognuno articolato in quattro sottofasi) che compongono il gioco occorre una buona dose di impegno e dedizione. Comunque, *Total Eclipse Turbo* è un prodotto che già ai tempi dell'uscita per 3DO non aveva convinto appieno e che ora, trasportato pari pari sulla PlayStation, sembra un po' datato e fuori posto.

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

TOTAL ECLIPSE TURBO

"The more you kill, the better you feel!" ("Più ne fate fuori, meglio vi sentite"): è questo l'elegante slogan che campeggia sulla confezione di *TET* e, buon gusto a parte, si tratta di una frase che ben si attaglia all'impostazione frenetica e distruttiva del gioco. Resta il fatto che, se la Crystal Dynamics ha deciso di supportare la PlayStation, poteva almeno preparare un titolo nuovo, appositamente costruito sulle specifiche della macchina Sony. Con questa politica di "riciclaggio", invece, sembra voglia soltanto saltare al momento giusto sul carro dei vincitori, ma senza fare nessuno sforzo. Rimanendo nello specifico del gioco, comunque, registriamo un impianto audiovisivo di discreto livello a fronte di una struttura di gioco che, dopo alcune ore di interazione, tende a sconfinare nel monotono. Per carità, non si tratta di un pessimo gioco, ma gli manca quel tocco di magia che riesce a coinvolgere e induce a rimanere attaccati al joypad biascicando "ancora una partita". Se volete ridurvi così, giocate a *Tekken*, che è meglio...

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (1–10): 8

I comandi possono essere impostati in modalità simulatore (su=picchiata; giù=cabrata) o in modalità arcade (esattamente l'inverso). Il controllo è buono

GRAFICA (1–10): 9

Il motore grafico è [illegible] il paesaggio tridimensionale [illegible] quando il CD [illegible]

SFIDA (1–10): 8

Il livello di difficoltà è abbastanza sostenuto. Quel che fiacca l'interesse è la struttura di gioco ripetitiva, che può stancare dopo le prime partite

SONORO (1–10): 7

L'audio non presenta caratteristiche di spicco: protagonisti assoluti sono gli effetti sonori, impegnati a getto continuo nello sfornare esplosioni su esplosioni

PSX 72

SOTTO CONTROLLO

Per rollare a sinistra

Per rollare a destra

Per pilotare la navicella

Per far esplodere una bomba al plasma

Per diminuire la velocità dei motori

Per aumentare la velocità dei motori

Per fare fuoco

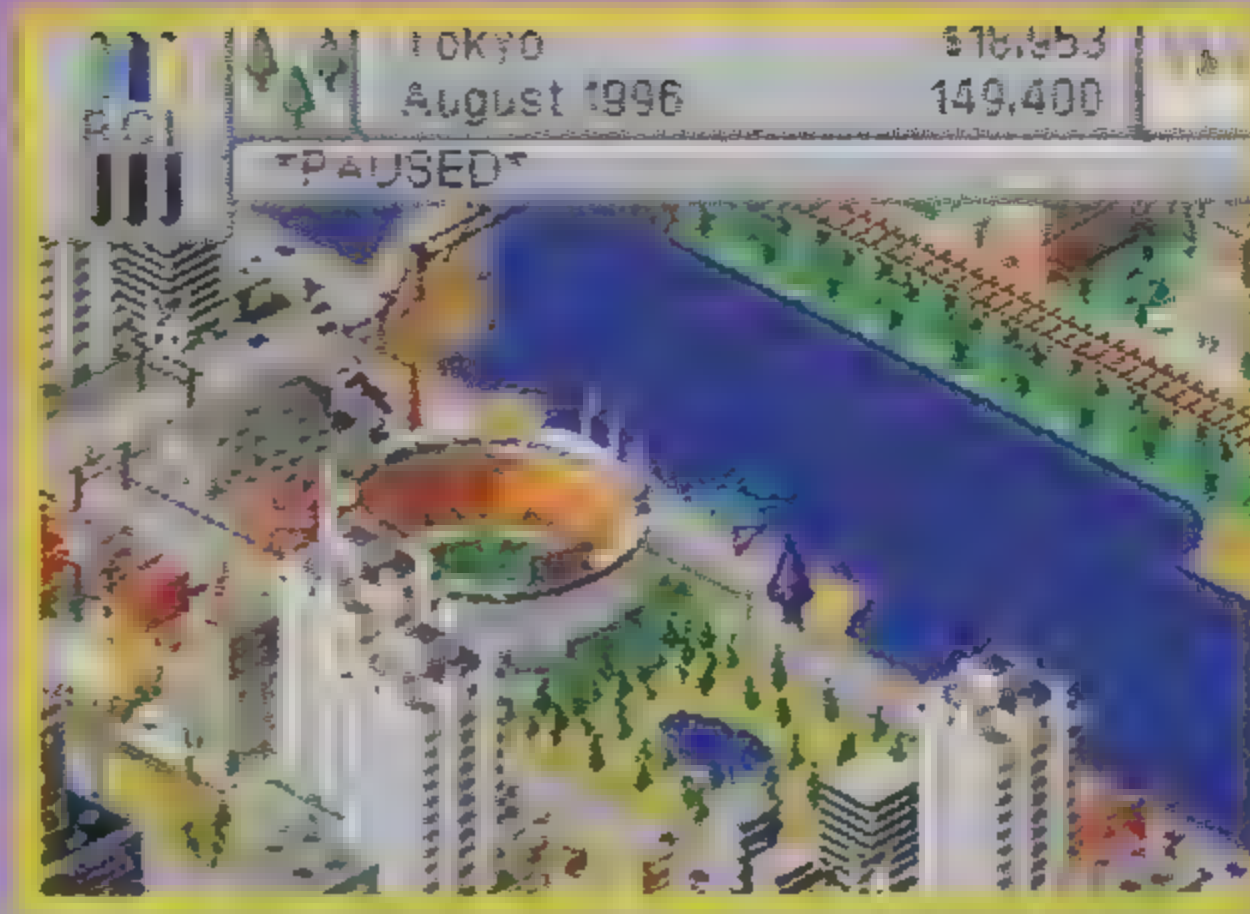
P.S. La direzionalità dei comandi può essere invertita (modalita arcade)

Casa: MAXIS
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

SIM CITY 2000

Con *Sim City 2000* ci troviamo al cospetto del seguito di un gioco mai uscito su Saturn, ma che a suo tempo appassionò tutti i possessori di Amiga e PC per il concept di gioco assai originale e intrigante: bisognava, in sostanza, provvedere alla totale amministrazione di una città attraverso i mesi e gli anni, per condurla da piccolo insediamento urbano a megalopoli. I temi cari a quel gioiellino che era *Sim City* vengono quindi ripresi in questo nuovo episodio per giovani imprenditori, con la solita dose di tasse da regolare, catastrofi da evitare, opere industriali e di collegamento da costruire e chi più ne ha più ne metta. Oltretutto, per la gioia dei pigri (ma soprattutto per chi si vorrà divertire a spazzare via intere città con mostri meccanici e catastrofi naturali), in questa nuova edizione sono state aggiunte alcune metropoli "prefabbricate", oltre a tutta una serie di innovazioni che, pur non alterando minimamente lo spirito originale del gioco, riescono a dare quella sensazione di "di più" senza mai risultare superflue. Resta comunque inteso che *Sim City 2000* non è certo stato prodotto per chi pretende dal suo Saturn grafica eccezionale e super-movimentata, o azioni di gioco al limite della schizofrenia, ma, visto che un titolo va valutato nella sua interezza, si prende comunque un buon voto in onore di longevità e giocabilità davvero "d'altri tempi".

• *Orwell 2000*

Nella costruzione della città é importante tenere conto della vegetazione.

Lo stadio é un'attrazione molto gettonata dalla popolazione.

Si ringrazia Future Games (Mi)

La terraformazione del territorio permette di creare nuovi territori.

Con questa icona potrete decidere l'alzarsi o l'abbassarsi delle maree.

SIM CITY 2000

Con l'avvento delle console a 32 bit e del formato CD-ROM, le conversioni dei titoli già ampiamente collaudati su PC non tardano a farsi vedere. Ne è un gradito esempio *Sim City 2000* che, sebbene risulti ormai datato, non credo mancherà di interessare tutti quelli che per un motivo o per l'altro non abbiano ancora avuto occasione di vederlo. La versione per Saturn di questo gioco è l'esatta copia di quella uscita qualche tempo fa su computer, e ne mantiene in tutto e per tutto le caratteristiche fondamentali a parte qualche cittadina "modello" preregistrata su CD, e in particolare quella di "Segacity" che in pratica mette a disposizione un piano di gioco terraformato in maniera ottimale, con il quale iniziare la costruzione di una metropoli in stile Tokyo. L'unica pecca che si può riscontrare è la difficoltà che ha il joypad ad adattarsi a giochi di questo tipo, ma non dovrebbe comunque essere un problema visto che il mouse per Saturn è già disponibile da qualche tempo sul mercato.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

SATURN

GIOCABILITÁ (1–10)

Una volta acquisiti i meccanismi fondamentali mettere alla prova le proprie creazioni sarà une spasso

GRAFICA (1–10)

SFIDA (1–10)

Finché avrete voglia di sperimentare, sarà eterno

SONORO (1–10)

SATURN 83

SOTTO CONTROLLO

Per conoscere la natura degli oggetti
Per uscire dalle icone
Pausa
Per spostarsi nelle viste fisse
Per entrare nelle icone
Per confermare le scelte operate
Per spostare il cursore
Menu/opzioni
Per saltare

Via Sagittario, 3
17024 Finale L. (SV)
di Borgo Diego

VIRTUAL GAMES

SONY PLAYSTATION ITALIANA
£. 749.000

Actua Soccer	119.000
Assault Rigss	125.000
Extreme Sport	115.000
Goal Storm	115.000
Loaded	120.000
Mortal Kombat 3	135.000
Novastorm	115.000
Star Blade Alpha	115.000
Tekken	135.000
Twisted Metal	119.000
Krazy Ivan	125.000
War Wawk	125.000

e molti altri titoli disponibili

Mega Drive 2
+ gioco a £. 249.000

Disponibili tutte le ultime novità

300 cartucce a £. 29.000 e a£. 39.000 !!

Super Nintendo+
Mario All Stars
£. 269.000 !!

Mortal Kombat 3	129.000
Int. S.S. Soccer 2	139.000
Killer Instinct	149.000
Yoshy Hisland	139.000
Earth Worm Jim 2	129.000
Doom	119.000
Chrono Trigger	129.000
Fifa Soccer 96	119.000

+ decine di altri titoli a partire da £. 39.000 !!

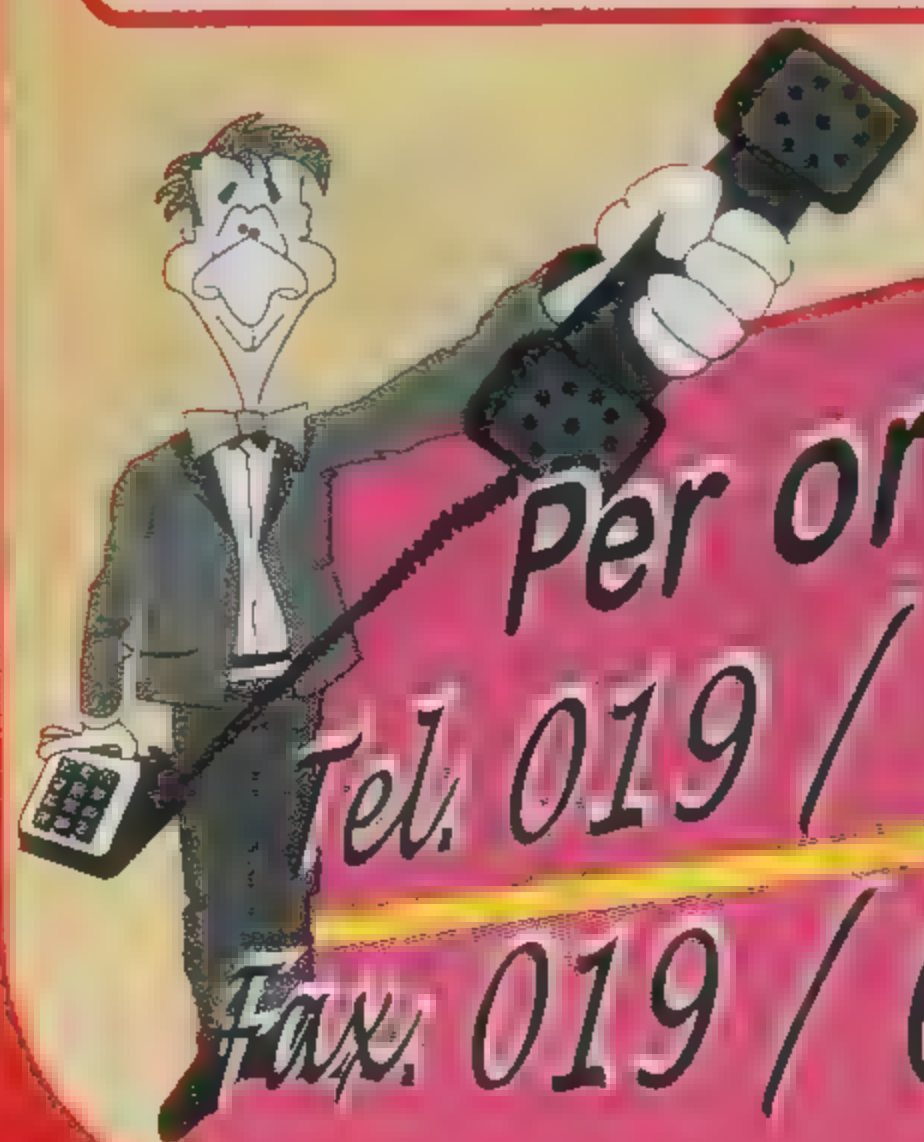
3DO
+ Converter
+ 5 giochi
£. 899.000 !!

Disponibile espansione a 64 bit M2 e tutte le ultime novità

BUONE FESTE !

SEGA SATURN
+gioco
a £. 899.000

F1 Live Formation	139.000
Feda	135.000
Hang on GP	139.000
King of Boxing	129.000
Rayman	149.000
Sega Rally	149.000
Virt. Fighter 2	139.000
Virt. Op. Tennis	139.000
Virt. Racing	139.000
X Man	139.000

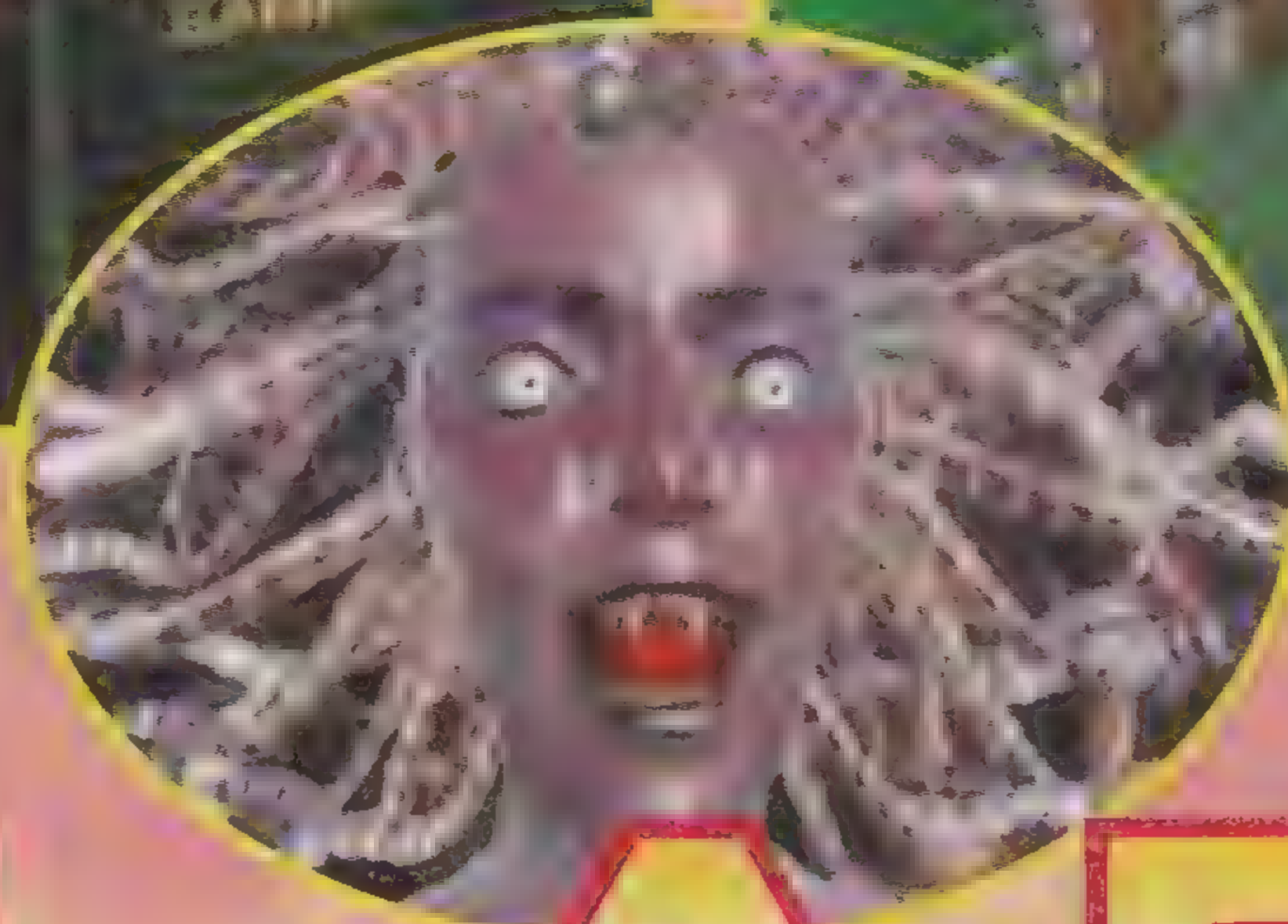
e molti altri titoli disponibili

Per ordinare :
Tel. 019 / 695291
Fax. 019 / 690120

Costo della spedizione:
Ordinario £. 8.000
Urgente £. 15.000
Corriere £. 20.000

afca: Paolo Olivotti - Finale Ligure - 019.693464

Casa: 3DO STUDIOS
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

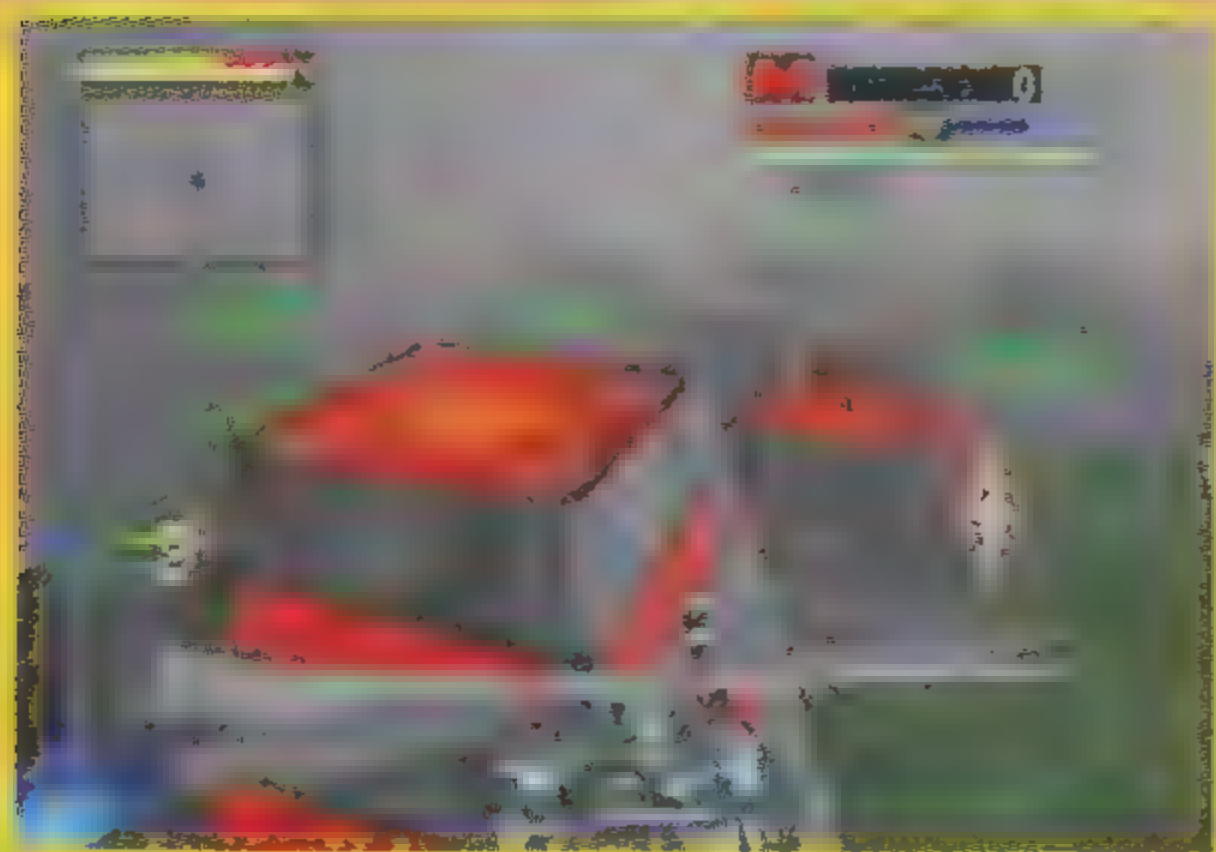
BLADE FORCE

I lettori più attenti ricorderanno che la prima uscita dei 3DO Studios (*Jurassic Park Interactive*, pubblicato sotto etichetta Universal Interactive Studios) non fu delle più felici: era un'accozzaglia di concept di gioco obsoleti, o meglio "giurassici", con una mediocre sezione in 3D, e si meritò un bel 30 su Game Power n°31. Ora questo team di programmatori costituisce la divisione-software della 3DO Company e, in attesa dell'M2 (per il quale, avendo da tempo a disposizione un sistema di sviluppo, pare abbiano già preparato una decina di titoli) si propone di risollevare le sorti dell'Interactive Multiplayer con una coppia di titoli d'assalto: si tratta di *Killing Time* e di *Blade Force*. Il primo dovrebbe uscire negli Stati Uniti quando leggerete queste righe, mentre il secondo è già in circolazione, pronto quindi a passare al vaglio della nostra recensione. Le vicende che fanno da sfondo a *Blade Force* si svolgono in un futuro imprecisato in cui l'area metropolitana di Los Angeles è una sorta di zona-franca al di fuori di ogni legge. Le attività commerciali e industriali di impronta criminale prosperano grazie alla totale assenza di prelievo fiscale e di leggi per la protezione dell'ambiente. Il potere è in mano a una lobby di delinquenti che hanno trasformato la città in una distesa di cemento e acciaio: la popolazione vive in uno stato di terrore e pochi ormai hanno la forza e il coraggio di opporsi al dilagare della criminalità. Fra questi, prevedibilmente, c'è il protagonista del gioco, una specie di "super Cittadino dell'Ordine" che, munito di HeliPack (uno speciale zainetto con elica che gli permette di volare) si aggira per la città per scovare i boss di quartiere e assicurarli alla giustizia. In concreto, ognuno degli otto livelli che costituiscono il gioco, offre un livello di sfida a metà strada fra lo sparatut-

UNA BOMBER

Un'apocalisse di esplosioni è l'introduzione di *Blade Force*, un'anticipazione più che eloquente di quel che ci aspetta una volta caricato il gioco

...1 ...2 e 3

L'Helipack permette di muoversi in maniera decisamente disinvolta attraverso le ambientazioni del gioco.

In un futuro poco probabile, le mutazioni genetiche e gli scherzi della natura non sono da sottovalutare.

to puro e lo strategico: non solo bisogna individuare il boss nemico, ma prima dello scontro finale bisogna eliminare alcuni sotto-obiettivi che indeboliscono le difese del criminale di turno. È quindi necessario orientarsi e procedere con sistematicità, senza lasciarsi prendere dalla foga distruttiva (i risultati possono essere, in questo caso, traumatici, perché fin dal secondo livello la difficoltà si fa notevole). La prospettiva è in soggettiva tridimensionale, con livelli costruiti da poligoni solidi ricoperti da texture-mapping molto dettagliate, alcune delle quali sono anche animate: la fluidità, sostenuta da un frame rate di tutto rispetto, è buona; quando il paesaggio diventa troppo complesso, però, il motore grafico incappa in qualche problema di aggiornamento dello schermo (l'effetto "alla Daytona", per intenderci) e si scorge distintamente la costruzione dei poligoni, che non viene completamente nascosta dal provvidenziale effetto-nebbia all'orizzonte (vorrei tanto sapere perché questi luoghi virtuali in 3D sono sempre costantemente immersi nei banchi di nebbia virtuale).
Il controllo sul bizzarro mezzo di trasporto è abbastanza intuitivo, e anche l'uso dei diversi tipi di armi non comporta problemi: bisogna invece sottolineare l'alto livello di difficoltà complessiva del gioco. Si hanno a disposizione solo quattro vite, senza alcun continua, e anche salvando la partita, al caricamento si mantiene il numero di vite. Di fatto portare a termine tutti gli otto livelli è impresa ardua.

•Pentothal

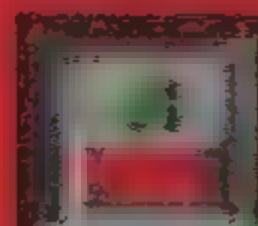
Si ringrazia Play Game Shop (TO)

BONUS MALUS

Ognuno degli otto stages di *Blade Force* è letteralmente costellato di bonus. Raccoglierli è fondamentale per riuscire a portare a termine il livello: per come è stata impostata la struttura di gioco la raccolta di bonus nel momento opportuno è una componente fondamentale della strategia di *Blade Force*. Vediamo una breve panoramica su quelli più comuni.

HEALTH

È il più classico dei bonus: raccogliendolo si incrementa il livello dell'energia vitale. Attenti a non sprecarli quando già siete al livello massimo (si raccolgono ma non sortiscono alcun effetto).

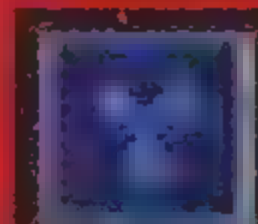
FUEL

L'HeliPack è un vero gioiello tecnologico, ma in quanto a consumo di carburante non va tanto per il sottile. È d'obbligo tenere costantemente sotto controllo l'indicatore, raccogliendo i rifornimenti alla bisogna.

RED SOURCE

Le "source" non sono delle vere e proprie icone-bonus, ma permettono di indebolire in vario modo le difese dei nemici. Questa rossa è la "power plant source" che, una volta raccolta, indebolisce l'energia di tutti i nemici del livello.

GREEN SOURCE

Raccogliendo questa icona si determina un abbassamento nella velocità di fuoco delle armi nemiche: in questo modo si possono prendere rischi maggiori, avvicinandosi di più per colpire con precisione le fortezze.

BLUE SOURCE

Questa è la "Generator Source": permette di fiaccare la potenza degli scudi protettivi dei nemici. A parità di arma impiegata, basterà un numero inferiore di colpi per farli saltare in aria. L'effetto è cumulativo.

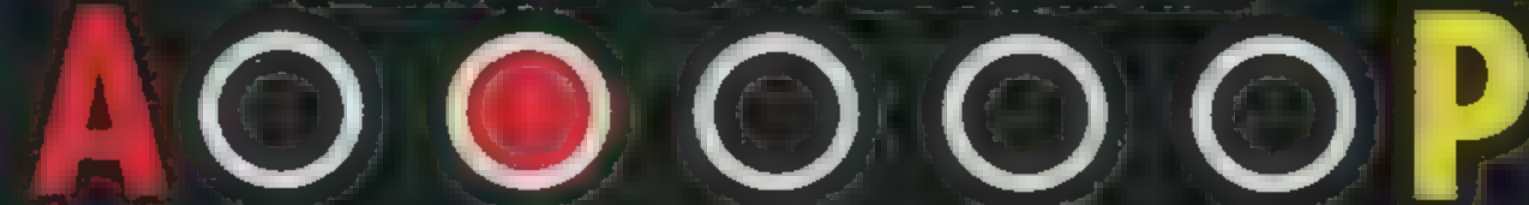
In alto a sinistra il radar permette di sapere sempre cosa ci circonda, e i nemici che dovremo affrontare.

3DO

BLADE FORCE

Ora che la Crystal Dynamics (sostenitrice "storica" dello standard 3DO) sembra aver spostato le sue attenzioni su Saturn e PlayStation, la 3DO Company ha deciso di puntare sulla sua softhouse interna per garantire il supporto all'Interactive Multiplayer. Per avere un'idea di quanto siano importanti, dal punto di vista strategico, i prodotti dei 3DO Studios, vi basti sapere che il produttore esecutivo di *Blade Force* è Trip Hawkins in persona. I risultati di un tale impegno sono buoni: *BF* offre uno dei motori grafici più ricchi mai visti su questa macchina, anche se incappa in alcune esitazioni. Il gioco è un'originale divagazione sul tema degli sparatutto tridimensionali: si sorvola un paesaggio apocalittico (l'HeliPack è obbligato a mantenersi entro un certo livello di altezza) sparando a destra e sinistra con grande soddisfazione. Inoltrandosi nei livelli ci si scontra con un livello di difficoltà decisamente impegnativo. I virtuosi del joypad troveranno pane per i propri denti.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

L'idea di piazzare sulle spalle del protagonista un mini-elicottero è originale, e supportata da un sistema di controllo all'altezza della situazione.

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Per gli espertissimi degli sparatutto il livello di difficoltà elevato potrà essere un banco di prova divertente. Per gli altri può trasformarsi in frustrazione.

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il motore grafico è eccellente per la ricchezza delle texture e delle costruzioni poligonali, ma accusa qualche rallentamento nell'aggiornamento dello schermo.

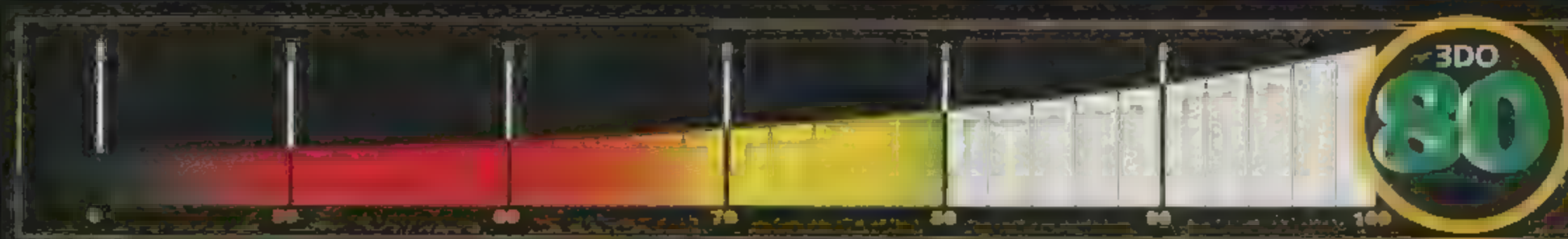
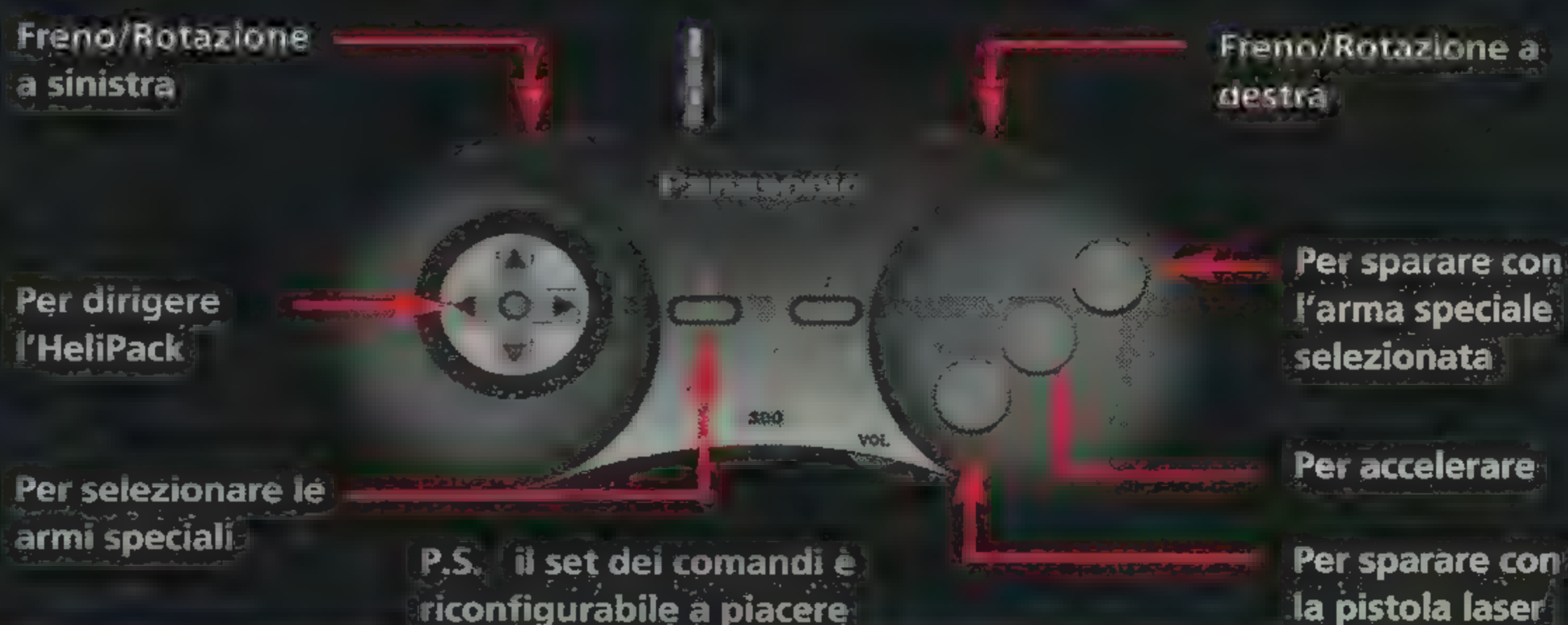
SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La colonna sonora è prettamente "made in U.S.A." e adotta in tutte le linee un'impronta rock. Gli effetti sonori sono abbastanza buoni (discrete le esplosioni).

3DO **80**

SOTTO CONTROLLO

Freno/Rotazione a sinistra
Freno/Rotazione a destra
Per dirigere l'HeliPack
Per selezionare le armi speciali
Per sparare con l'arma speciale selezionata
Per accelerare
Per sparare con la pistola laser

P.S. il set dei comandi è riconfigurabile a piacere

Casa: IMAGINEER
N°Giocatori: 1-2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

Virtual Open TENNIS

Il connubio fra Imagineer, Saturn e giochi sportivi non è certo nato sotto i migliori auspici, essendo stato battezzato dal mediocre *Virtual Volleyball* (che si è beccato un esplicito 45 su GP di ottobre). L'infelice riuscita di quel titolo ha confermato come spesso, nella foga di dare alle simulazioni sportive un impianto grafico tridimensionale, si rischi di perdere di vista la funzionalità dei meccanismi di gioco. È quindi normale accostarsi a questo *Virtual Open Tennis*, nuova fatica della softhouse giapponese, con un certo sospetto. L'impatto, tuttavia, non è affatto negativo: pur avendo preventivato la necessità di un periodo di affiatamento coi comandi e con l'impostazione in 3D, si riesce a improvvisare qualche proficua discesa a rete (con tanto di smash esplosivo) fin dai primissimi game. Nonostante la novità della struttura poligonale, insomma, ci si sente decisamente a proprio agio. Le ragioni che spiegano questo feeling immediato con un gioco dalla struttura sostanzialmente inedita (fino all'avvento dei 32 bit i giochi di tennis sono sempre stati, tranne rarissime eccezioni, rigorosamente bidimensionali) vengono alla luce dopo qualche seduta di gioco più intensa e approfondita. Confrontandosi a lungo con *Virtual Open Tennis*, infatti, ci si accorge di come in realtà, al di là del texture mapping sui giocatori e delle visuali dinamiche, la struttura tridimensionale non ha quasi nessuna implicazione concreta nei meccanismi di gioco. Pur essendo costruiti da poligoni, di fatto i tennisti si comportano e rispondono ai comandi come se fossero degli sprite. Sì, si possono cambiare le inquadrature del campo, e in alcuni casi (come quello della prospettiva ravvicinata, posta direttamente dietro la schiena del giocatore) ci si trova inequivocabilmente di fronte a un engine grafico tridimensionale, ma le ripercussioni sul modo di coordinare i colpi e giocare la palla non sono eclatanti. Questo fattore, che a prima vista può sembrare un difetto (una sorta di incompiutezza dell'impianto 3D), si risolve praticamente in una maggiore godibilità del gioco dal punto di vista arcade: il che non è poco.

Se per la parte sostanziale i programmatori hanno fatto un buon lavoro, una buona cura è stata anche dedicata alla parte estetico-accessoria del gioco: c'è una bella sezione di allenamento (molto utile per imparare i fondamentali: servizio, risposta, smash) accompagnata da un sottogioco divertente (il "Can Game") in cui biso-

Un bel doppio è quello che ci vuole per esercitarsi nel gioco a rete.

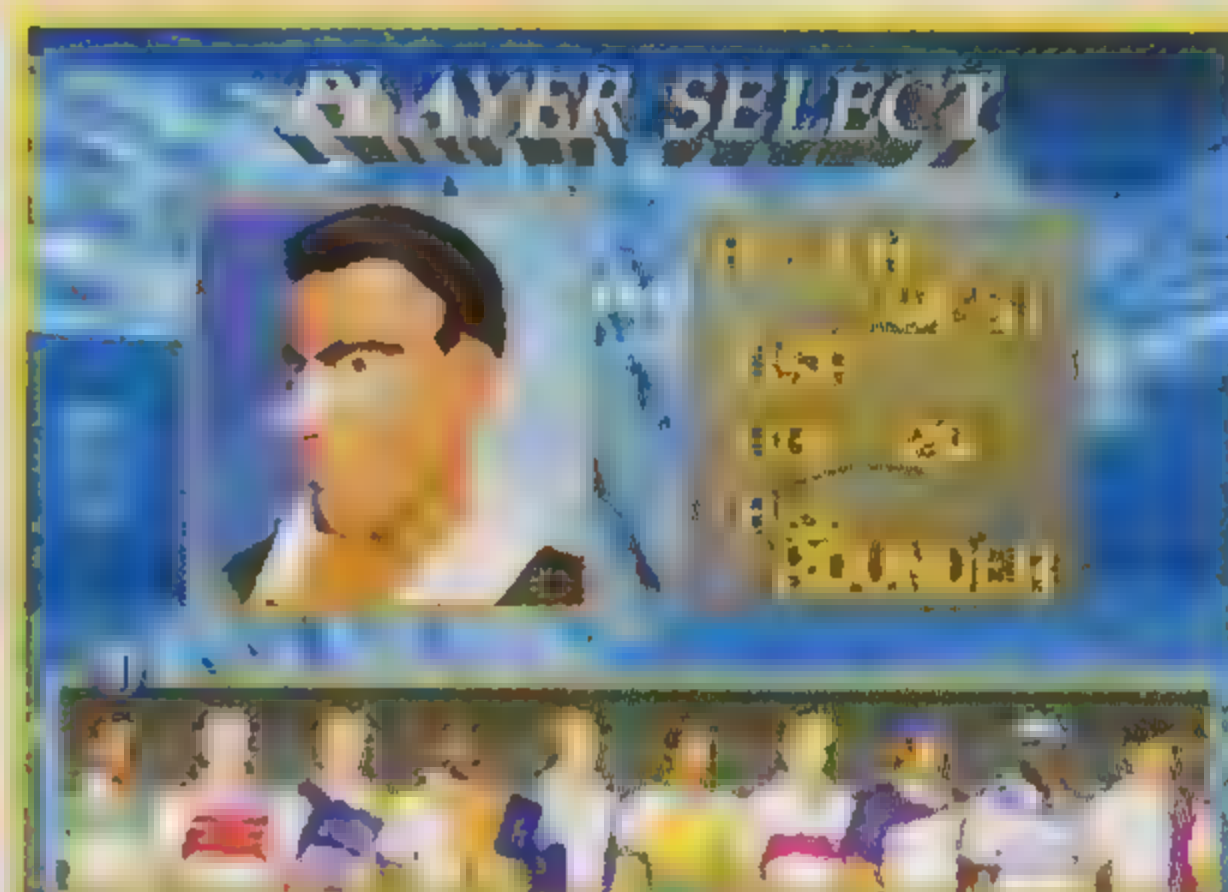
Il logo dell'Imagineer campeggia sullo sfondo, in caso non lo aveste notato.

La nostra coppia subisce un pesante 0/30, bisogna darsi da fare...

Un campo in mezzo agli alberi è sicuramente rilassante.

Il replay è sempre disponibile per rivedere i colpi migliori.

L'allenamento è utile per migliorare i propri colpi.

Il nostro amico Fox ha poche possibilità di vincere il game.

gna colpire delle lattine disposte dall'altra parte della rete. C'è la consueta scelta fra diverse superfici (erba, sintetico e terra) e la possibilità di prendere parte a due diversi tornei o a una partita di esibizione. I giocatori, inoltre, sono caratterizzati abbastanza bene: gioiscono e si disperano a seconda dell'esito del colpo giocato e sanno prodursi in acrobatici tuffi alla Becker quando sono colti in contropiede dall'avversario. A sostegno di un meccanismo di gioco molto facile da assimilare, si rivela azzeccata anche la scelta di segnalare, immediatamente dopo il colpo dell'avversario, i punti in cui la palla andrà a rimbalzare la prima e la seconda volta: prendendo come riferimento questi due indicatori, infatti, risulta molto più facile guadagnare con il dovuto anticipo la posizione giusta per ribattere. Una piccola nota di demerito va invece ai quadranti che misurano la velocità del servizio e che compaiono per un breve istante dopo ogni battuta. Forse a causa dell'incomparabile gusto per l'esagerazione proprio dei giapponesi, questi piccoli display propongono spesso e volentieri cifre decisamente inverosimili... sarà una delusione per i programmatori dell'Imagineer, ma neanche Ivanisevic riesce a servire a 260 km/h!

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

SATURN

VIRTUAL OPEN TENNIS

Il giudizio su *Virtual Open Tennis* nasce da un paradosso: si tratta di un gioco tridimensionale poco riuscito e quindi, di un buon arcade tennistico. Cerchiamo di chiarire: un'impostazione tridimensionale come quella realizzata in questo titolo è più una questione puramente estetica che una vera rivoluzione nella struttura di gioco. È un 3D all'acqua di rose che non ha quasi nessun impatto sui meccanismi simulativi: a parte qualche evoluzione grafica, i giocatori di *VOT* non possono fare nulla di più di quanto non potrebbero fare se fossero semplicemente stati disegnati in forma di sprite. Se questa sia stata o meno intenzione dei programmatori, in fondo, non ci interessa più di tanto: quel che ci troviamo fra le mani è un titolo immediato e giocabile come un buon tennis bidimensionale, vestito a festa per partecipare al Gran Galà dei Giochi Sportivi Tridimensionali per 32 Bit. La quantità di divertimento che se ne può trarre (supremo metro di valutazione per ogni prodotto videoludico) è ragguardevole: il verdetto, pertanto, è positivo.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

È buono il controllo sul giocatore: in linea di massima si riesce sempre a comunicare col joypad il movimento che si vuole compiere, senza incomprensioni

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ci si diverte fin dalle partite d'esordio e grazie al completo set di opzioni, l'interesse viene rivitalizzato dalla possibilità di cambiare formula di gioco

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SATURN 81

SOTTO CONTROLLO

Per correre

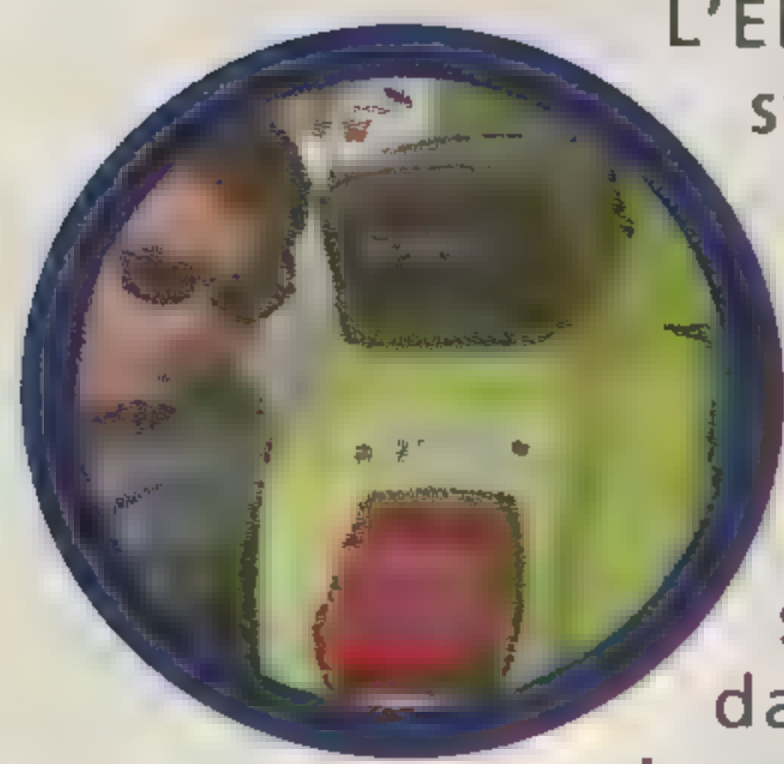
Per tirare un lob/fare una volee smorzata

Per spostare il giocatore sul campo

Per colpire la palla di piatto/fare una volee secca

Per richiamare la schermata dei punteggi

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

NHL 96

L'Electronic Arts è stata la prima, con la sua fortunata collana EA Sports, a proporre il modello del "gioco sportivo seguito dall'anno di edizione". Si tratta di una formula commerciale ormai collaudatissima che consiste nell'acquistare la licenza ufficiale di una federazione sportiva americana (o di un evento particolare, come nel caso della coppa del mondo di rugby 1995) e nello sfornare con regolarissima cadenza annuale nuove edizioni leggermente modificate e migliorate dello stesso gioco.
Nel caso dell'hockey su ghiaccio, NHL 96 è ormai il quinto episodio della serie, e le novità rispetto a *NHL 95* sono come al solito marginali. Per prima cosa sono state reintrodotte le azioni violente in cui i giocatori si sbattono senza troppi complimenti contro le barriere laterali o lunghi distesi sul ghiaccio: quella delle "botte da orbi" (peraltro tipiche di questo sport) era una mancanza che si faceva sentire già da *NHL 94* e che la Electronic Arts aveva probabilmente scelto in nome della solita, onnipresente "political correctness" americana: per fortuna si sono ravveduti. Dal punto di vista grafico i frame di animazione hanno ricevuto una rinfrescata complessiva (la maggior parte delle nuove animazioni, comunque, riguarda proprio le azioni violente). Secondo la documentazione che accompagna il gioco, inoltre, i giocatori controllati dal computer sono ora gestiti con nuovi algoritmi di intelligenza artificiale, ma sinceramente non siamo riusciti a ravvisare alcuna novità. Più concreta e tangibile è invece l'introduzione di una nuova mossa, denominata Spin-O-Rama, che si esegue tenendo premuto il tasto Start e consiste in una giravolta su se stessi che in molti casi può servire per spiazzare i difensori avversari e liberarsi lo spazio per il tiro.
Restano ovviamente disponibili le tonnellate di opzioni che gli affezionati di questa serie già conoscono: in ordine sparso necessariamente incompleto possiamo citare la compravendita di giocatori, l'editor che permette di creare dal nulla fino a 19 nuovi giocatori, il replay mode che ripropone le azioni migliori con i comandi di un videoregistratore e il battery backup che registra alla fine di ogni partita la situazione della stagione (84 incontri) e dei playoff. Al di là delle numerose schermate di opzioni, poi, si stende il solito mare di giocabilità dei titoli EA Sports NHL.

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (To)

La visuale è sempre quella che ha reso famoso il primo titolo.

L'aggiunta delle azioni "violente" non arricchisce l'azione di gioco.

SUPER NES

NHL 96

Il primo titolo di questa serie era un fantastico gioco: da allora le nuove edizioni si sono succedute regolarmente, ognuna caratterizzata da un progressivo, quanto marginale, miglioramento della qualità complessiva. Ogni anno il problema è lo stesso: si tratta di un ottimo gioco in sé, ma l'esiguità delle differenze apportate rispetto all'uscita precedente ne fiacca il valore relativo, soprattutto per coloro che già possiedono una cartuccia della serie. Allora come giudicarlo? Come se fosse un gioco completamente nuovo e del tutto indipendente dai precedenti (e quindi semplicemente un ottimo prodotto), oppure come se fosse un tentativo di sfruttare per l'ennesima volta la licenza dell'NHLPA? Come sempre, bisogna trovare un equilibrio fra le due esigenze. E così il consiglio che possiamo darvi è per forza di cose banale: "Compratelo solo se non avete nessun altro titolo della serie o se siete tanto fanatici da accontentarvi delle poche caratteristiche nuove".

AGIRE & PENSARE

GIOCABILITÀ
È veramente ottima: i giocatori rispondono con prontezza e realismo e si possono imbastire con facilità azioni spettacolari. Carina la nuova rotazione Spin-O-Rama

GRAFICA
Non è particolarmente lussureggiante, ma in fondo questo è da sempre lo stile della EA Sports. Grafica bella, ma non troppo sofisticata: più che altro è funzionale

SFIDA
C'è veramente di che divertirsi, non solo per la giocabilità ma anche per la possibilità di scegliere fra numerose modalità di gioco

SONORO
[illegible]

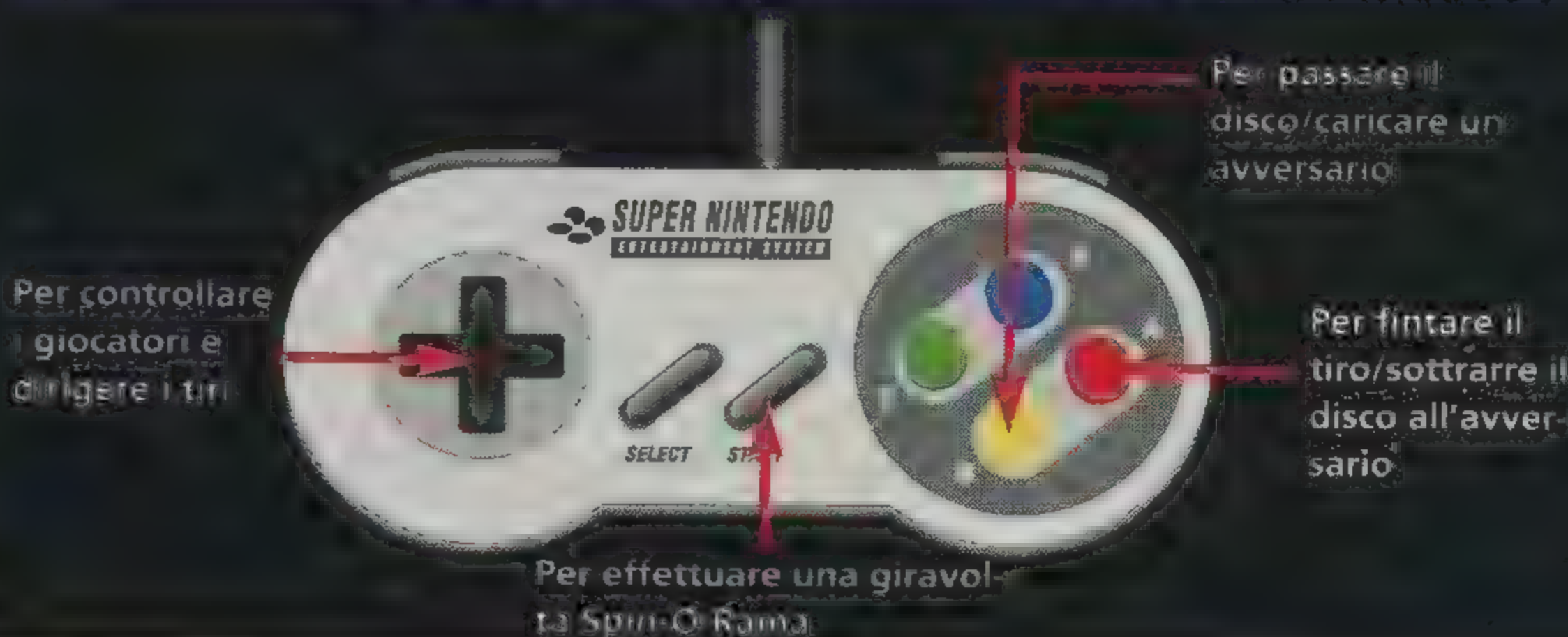
SNES 80

SOTTO CONTROLLO

Per controllare i giocatori e dirigere i tiri

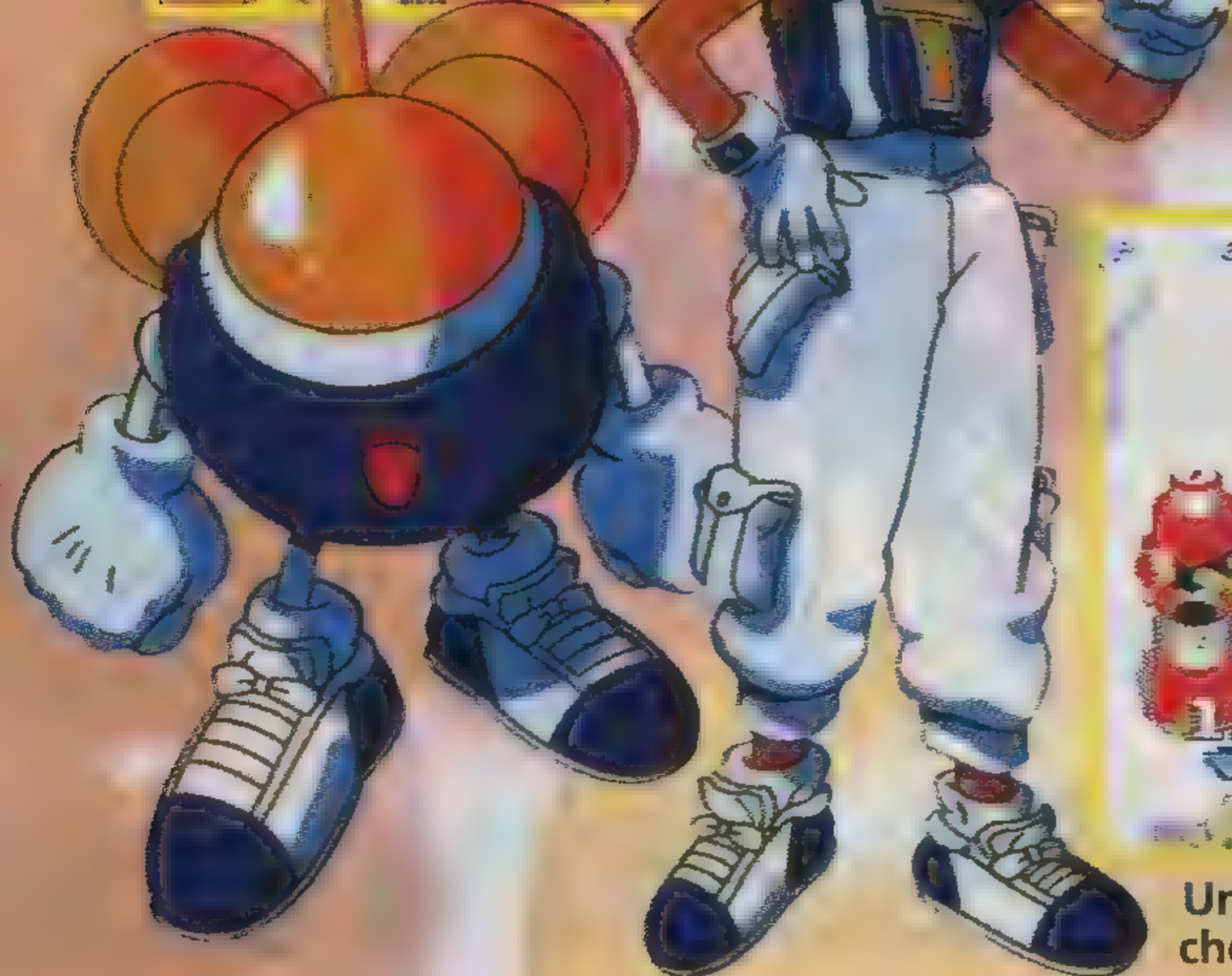
Per passare il disco/caricare un avversario

Per fintare il tiro/sottrarre il disco all'avversario

Per effettuare una giravolta Spin-O-Rama

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 8

TwinBee DELUXE PACK

Credo che ricordare tutti i titoli che la demenziale Konami ha improntato sul mondo dei "manga", specialmente per quel che riguarda l'aspetto dei suoi personaggi e le ambientazioni delle loro avventure, sia impresa riservata a pochi eletti, specialmente perché sono ormai dieci anni che la software house in questione sforna con un invidiabile ritmo prodotti di questo tipo. È proprio in occasione di questo "compleanno" quindi, che *Twin Bee* esce in confezione deluxe, ossia con due giochi, peraltro molto simili fra loro, sullo stesso CD. Il concept si mantiene sulla falsariga di *Parodius*, si tratta in sostanza di uno sparatutto a scorrimento verticale pieno di richiami alla fumettografia nipponica, con un sacco di stranezze come forchet-

Alcuni nemici zoomano, anche se l'effetto non è dei migliori.

Uno dei mega-boss di fine livello che dovrete abbattere.

UN COLPO DA MAESTRO

Qualche delucidazione sulle funzioni di alcuni tra i più importanti bonus che potrete raccogliere durante il gioco risolverà ogni vostro eventuale dubbio.

PROIETTILI DI ENERGIA

Il possesso di questa icona consente al personaggio di aumentare la propria potenza di fuoco. Peccato che ogni volta che si viene colpiti la si perda, come tutti gli altri bonus.

PROIETTILI A VENTAGLIO

L'astronavina mantiene intatto il suo arsenale di fuoco anteriore, e nel contempo acquisisce quattro coloratissime palline che colpiscono gli avversari provenienti dai lati.

BOMBA VOLANTE

Ecco un altro simpatico oggettino, che faciliterà il vostro compito di "ripulitore spaziale"; ha la stessa potenza d'impatto delle bombe normali, ma anziché schiantarsi al suolo viene usata per colpire a distanza.

FUOCO

Un vero e proprio lanciafiamme prenderà il posto del vostro arsenale tradizionale: peccato che, sebbene molto distruttivo, risulti abbastanza inutile sulle lunghe distanze.

BOMBE

In pratica non si tratta altro che di una smart bomb: se non avete tempo di inquadrare i vostri nemici sul terreno, potrete sempre farne piazza pulita usandola al momento giusto.

COMPAGNO D'ARME

Cosa ci può essere di meglio di un amico che viene in vostro soccorso, per aiutarvi a difendervi dagli attacchi nemici? Si unisce alla vostra navetta, utilizzando le stesse armi e raddoppiando così la potenza di fuoco.

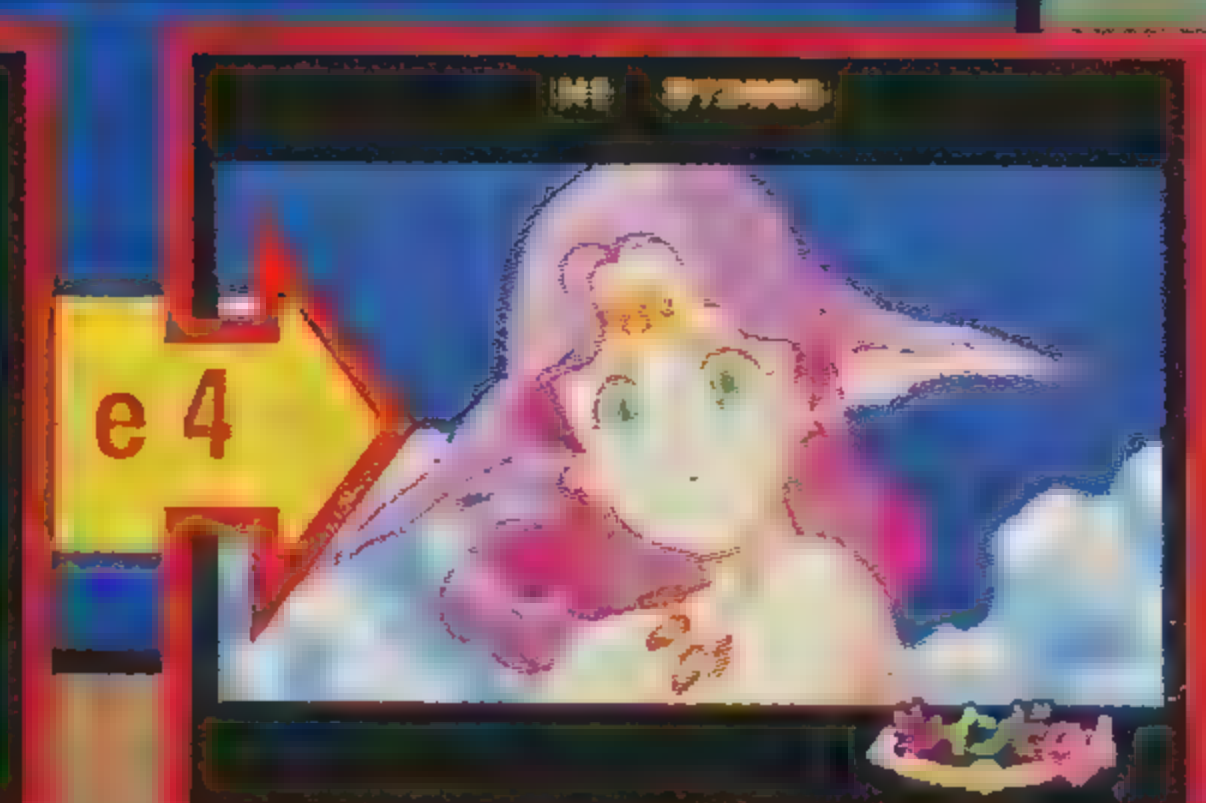
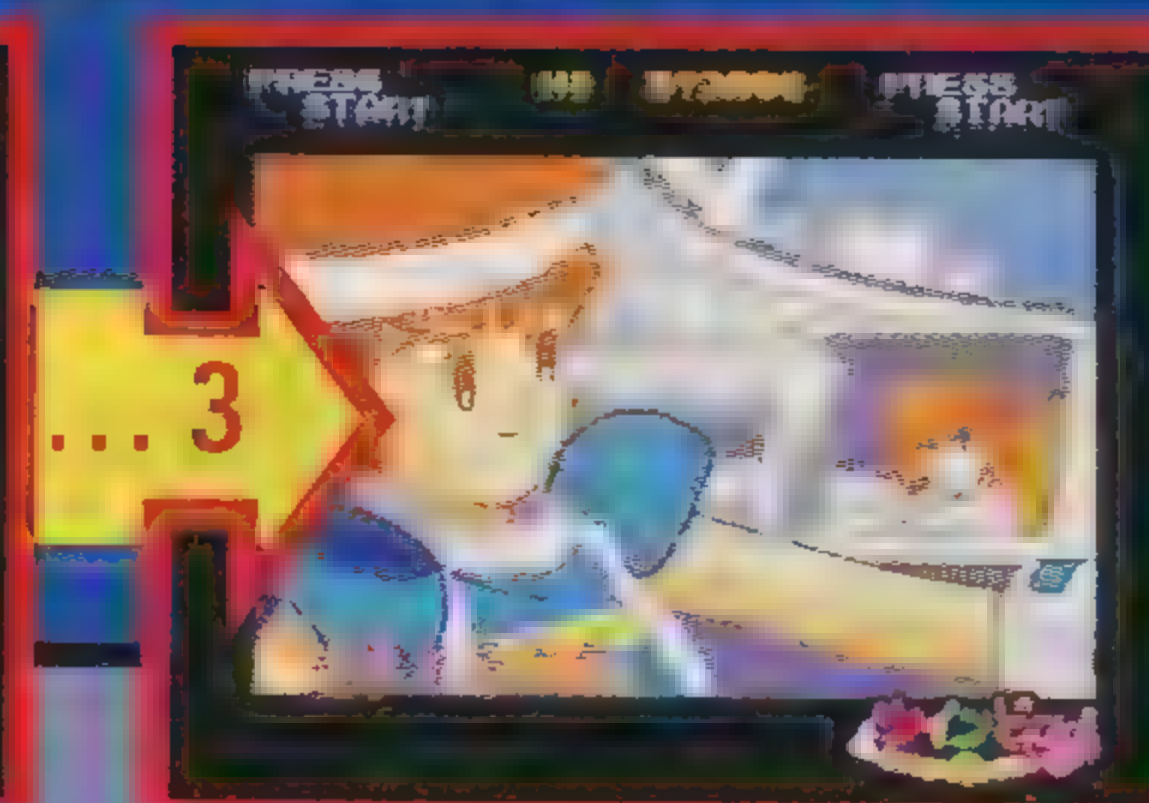
PICCOLI ROBOTTINI CRESCONO

I simpatici personaggi di *Twin Bee* lasciano i puzzle game, per ritornare nel fantastico mondo degli sparatutto

...1

...2

... 3

e 4

te volanti, gatti in formato mammuth, ortaggi assassini e, ultime ma non per questo meno appagabili, le ormai storiche campanelline da prendere al volo: sparando su questi graziosi oggettini bisogna cambiarne il colore fino a raggiungere quello desiderato, e poi impossessarsene rapidamente per ottenere i bonus più astrusi. Se dal punto di vista concettuale non cambia quindi poi molto da un episodio all'altro dello shoot'em up in questione, tra questi rimangono invece alcune varianti specialmente a livello grafico e di sfida: nella prima "puntata" si sprecano le scelte cromatiche (oltretutto di grande effetto), proponendo, oltre al modo "practice" (che non consente di andare comunque oltre un certo punto del percorso), il modo "normal" e quello "special", con differenti colorazioni dei vari fondali; la grafica è ben definita e decisamente fluida, anche con quantità impressionanti di sprite su schermo, e le scenette semi-animate di intermezzo risultano decisamente divertenti. Peccato non si possa dire lo stesso della durata del gioco, davvero misera se si tiene conto del filone a cui appartiene il titolo. Nella seconda parte, il problema si ripresenta, ma rovesciato: a fronte di una longevità maggiormente elevata non si può non notare una realizzazione tecnica più che nella norma, forse perché si tratta, in questo caso, di una conversione da un titolo che ha ormai quattro anni sulle spalle. Sia quel che sia, questo *Twin Bee* non ci ha convinto granché, ma non dovrebbe dispiacere agli amanti del genere: Giapponesofili, siete avvertiti...

•Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

TWIN BEE "DELUXE PACK"

Dopo la conversione di Parodius per Saturn, risultata migliore di quella per PSX (ma ancora con qualche difettuccio), speravamo almeno di poter vedere in breve tempo un altro dei classici della Konami convertito, aggiornato e migliorato per la console della Sega. Con questo non vogliamo dire che *Twin Bee* sia una trasposizione poco riuscita o che presenti difetti di qualche tipo, visto che la versione arcade è l'esatta copia di quella da bar, mentre l'episodio nuovo non è niente male. Bisogna però mettersi in testa che la maggior parte delle volte la struttura di un gioco ideato per trovare posto nelle sale giochi, non sempre si sposa felicemente con i sistemi casalinghi. Quindi, se da una parte si spendono i gettoni per poter continuare, sul Saturn tutto è assolutamente gratis (CD e corrente a parte, naturalmente) e quindi per finire il gioco basta andare avanti all'infinito, con il rischio di accorciarne la longevità prima ancora di rendersene conto. Per questo motivo, due o tre stage in più, e una difficoltà maggiore, sarebbero stati graditi.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ (8/10)

Come al solito immediata e estremamente coinvolgente. Da non dimenticare l'opzione per due giocatori, azzeccatissima

GRAFICA (8/10)

SFIDA (6/10)

Il vero e unico punto debole del gioco. Malgrado il CD contenga due giochi, la loro brevità ne riduce di molto la longevità

SONORO (7/10)

SATURN 82

SOTTO CONTROLLO

Per sparare

Per muovere il personaggio

Pausa

Per tirare le bombe

Casa: INTERPLAY
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

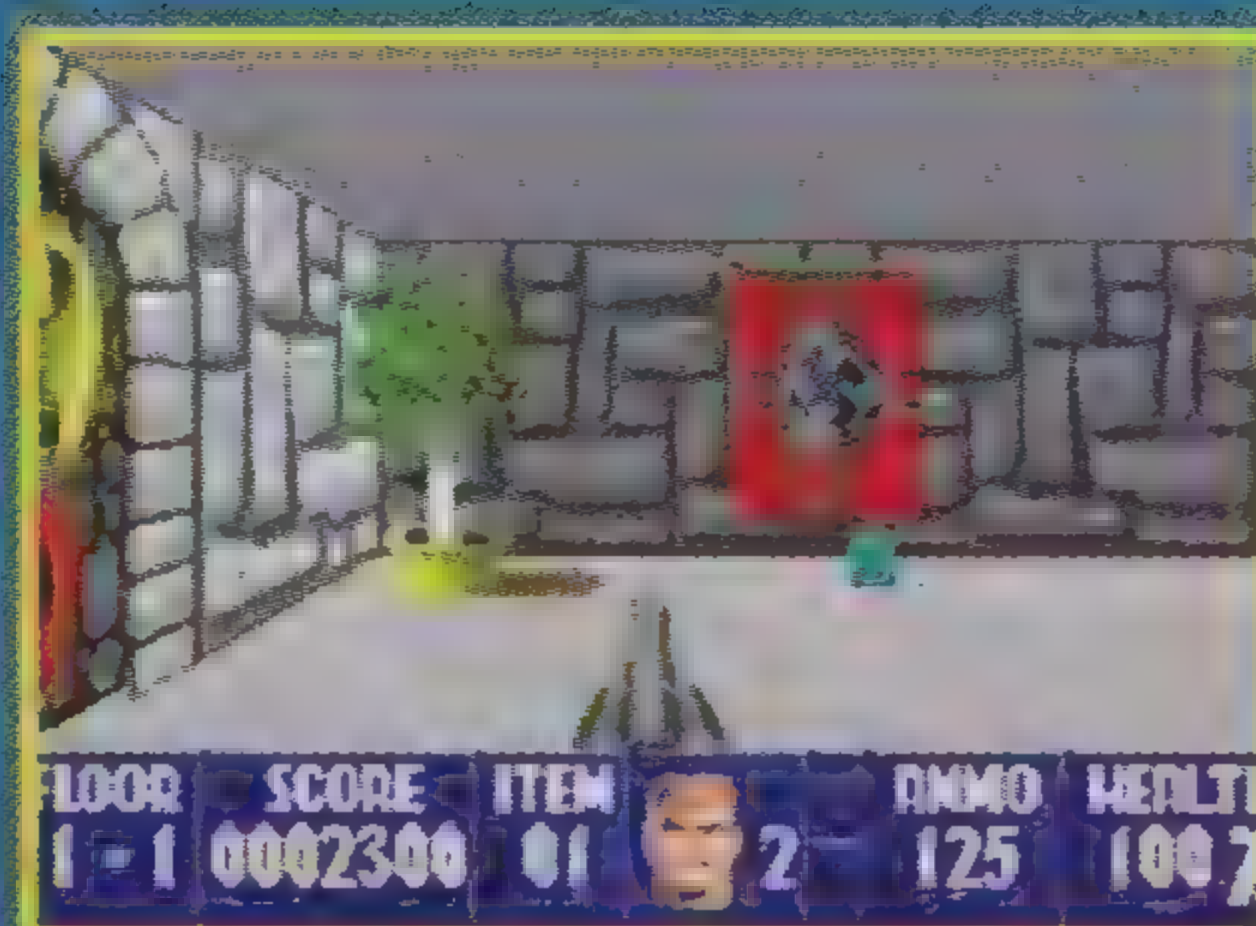
Tutto incominciò con questo gioco. L'attuale tendenza dilagante a produrre continue divagazioni sul tema degli sparatutto in soggettiva tridimensionale (la cosiddetta *Doom mania*) è nata col primo grosso successo della id Software: *Wolfenstein 3D*, uscito quasi tre anni fa per PC (e conosciuto anche come *Spears of Destiny*, nome della versione commerciale). Oggi, piuttosto inaspettatamente a dire il vero, viene convertito per l'Interactive Multiplayer ma, in un periodo in cui non si fa che parlare dei giochi di nuova generazione, con motori grafici in 3D sempre più sofisticati (per inciso, la id sta preparando *Quake*, un titolo che sembra stare a *Doom* come *Doom* sta a *Wolfenstein 3D*), l'uscita di un gioco così datato appare veramente un nonsense. La 3DO Company aveva più volte annunciato come imminente il lancio di una versione originale di *Doom*, che avrebbe dovuto offrire caratteristiche inedite per ogni altra piattaforma: i possessori della macchina di Trip Hawkins hanno atteso pazientemente, nonostante il ritardo rispetto alle conversioni realizzate per altre console (Jaguar, 32X e Super Nintendo), ma ora che viene loro proposto *Wolfenstein 3D* avrebbero buoni motivi per lamentarsi (ancora una volta...) delle strategie software del consorzio 3DO.
Fatta questa doverosa premessa, non si può negare che *W3D* sia ancora oggi un gioco immediato e divertente: ci si ritrova nel cuore di una base nazista, armati solo di un coltello e di una pistola, con l'obiettivo di aprirsi la via massacrando soldati, pastori tedeschi, zombie, giungendo infine allo scontro finale con Adolf Hitler in persona (per l'occasione armato di un'elegante coppia di mitragliatrici da braccio). La meccanica di gioco è sempre la stessa: si spara a tutto ciò che si muove e si raccolgono le munizioni dai cadaveri; si cercano chiavi e power-up assortiti fino a trovare l'uscita che porta al livello successivo (a quel punto si può salvare la partita). La grafica è abbastanza elementare, con soffitti e pavimenti privi di texture mapping: il tutto, comunque, si muove velocemente.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

FLOOR 1-1 SCORE 0002800 ITEM 01 2 AMMO 138 HEALTH 100%

Le svastiche avevano fatto credere a qualcuno che fosse un gioco nazista.

FLOOR 1-1 SCORE 0002300 ITEM 01 2 AMMO 125 HEALTH 100%

Il dettaglio grafico su 3DO è superiore a quello delle altre versioni.

FLOOR 1-1 SCORE 0001100 ITEM 00 2 AMMO 030 HEALTH 068%

I cani sono degli avversari decisamente pericolosi e ostinati.

Wolfenstein 3D

WOLFENSTEIN 3D

Siamo indubbiamente di fronte a un "classico", ma non è certo di una conversione old-style che questa macchina ha bisogno oggi. La politica pubblicitaria della 3DO Company punta ancora sul confronto diretto con la concorrenza a 32 bit e adotta lo slogan: "We got it. They don't", cioè "Noi ce l'abbiamo. Gli altri no.". Orbene, di fronte a un'uscita come quella di W3D si può quantomeno contestare un'incongruenza nella strategia commerciale. Resta il fatto, però, che con questo pezzo di software qualsiasi giocatore saprà passare ore e ore di vero divertimento, il che è senz'altro meglio di qualche insulso pseudo-film interattivo saturo di FMV e ingiocabile. Se non siete dei fanatici dei videogiochi all'ultima moda, e cercate qualcosa di immediato e godibile, allora W3D potrebbe fare per voi. Se invece rifiutate l'idea di aver comprato un 3DO per farci girare del software obsoleto, sappiate che avete la nostra comprensione (per quel che ve ne potete fare): non resta che aspettare Doom, speranzosi. Ma a questo punto potrebbe uscire nel 1998...

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÀ (8/10)
Non c'è nessun rilievo da fare sul sistema di controllo: tutto funziona egregiamente, anche se per questi giochi continuo a preferire la tastiera al joypad

GRAFICA (6/10)
È veloce, ma ci mancherebbe altro... Le stanze sono piuttosto spoglie, mentre pavimenti e soffitti sono privi di texture-mapping: non un gran lavoro per la CPU!

SFIDA (7/10)
Ci sono in tutto quasi cento livelli, suddivisi in episodi, con quattro gradi di difficoltà (l'ultimo dei quali decisamente tosto). La longevità è buona

SONORO (6/10)
È identico all'originale, e quindi sente il peso degli anni. Comunque svolge dignitosamente la propria funzione di accompagnamento. L'atmosfera è suggestiva.

3DO **69**

SOTTO CONTROLLO

Per scivolare sulla sinistra
Per scivolare sulla destra
Per richiamare la mappa del livello (solo la parte esplorata)
Per muoversi attraverso le basi naziste
Per correre
Per aprire le porte
Per sparare con l'arma selezionata

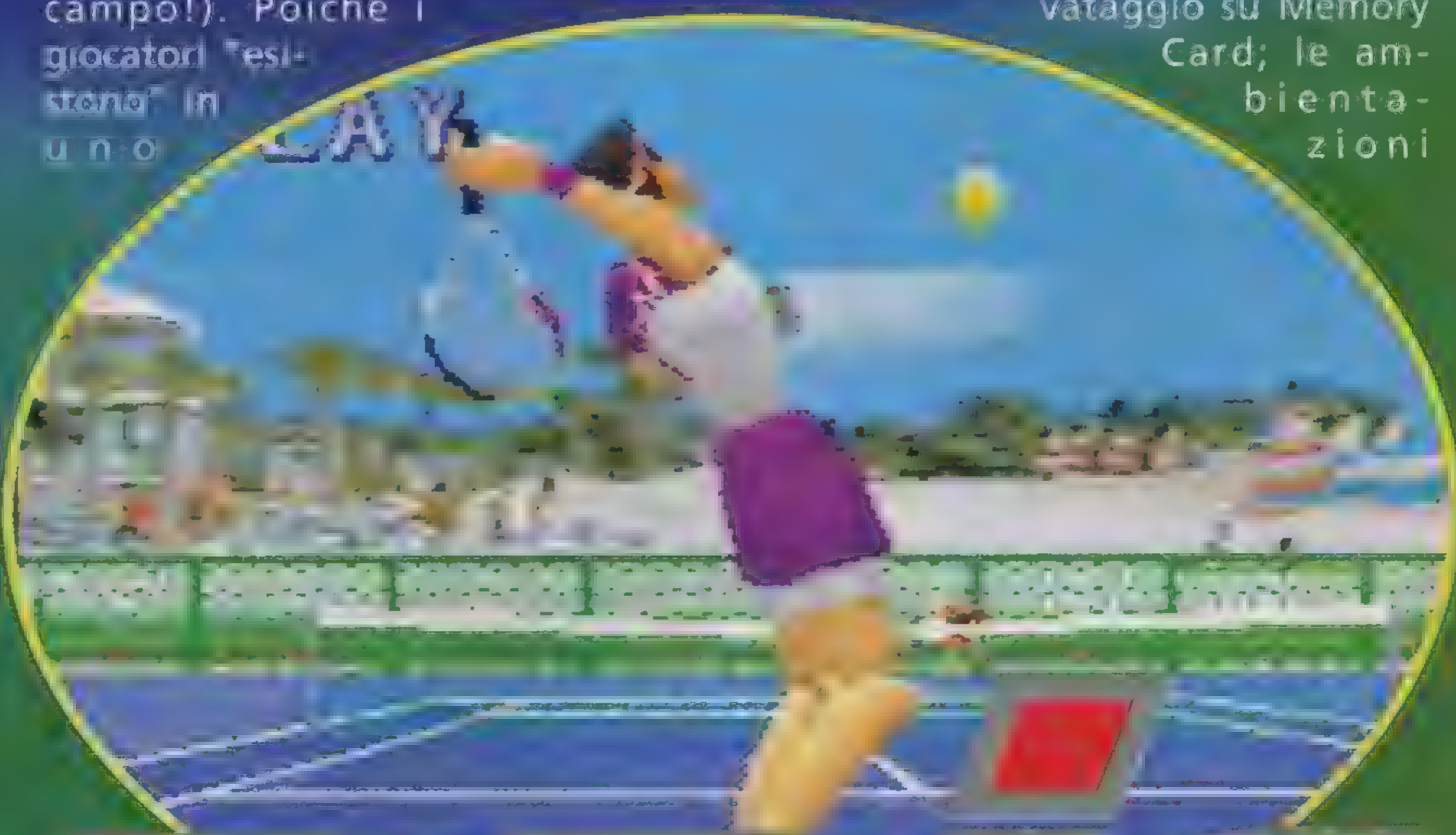
Casa: TONKIN HOUSE
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 1

V-Tennis

Quando, alla fine di novembre del 1990, il Super Famicom fu finalmente messo in vendita nei negozi giapponesi, le prime scorte andarono immediatamente esaurite e in molti casi si registrarono dei veri e propri tumulti fra gli acquirenti. La causa di un così rapido successo era da imputare (oltre al grande carisma della Nintendo sul mercato interno) alla disponibilità, al momento del lancio, della migliore "starting line-up" di titoli che la storia dei videogiochi ricordi: insieme al Super Famicom i giapponesi poterono immediatamente mettere le mani su un poker di giochi veramente eccezionale: *Super Mario World*, *Pilotwings*, *F-Zero* e *Super Tennis*. Di questi quattro (tutti "classici" venduti in milioni di unità), solo *Super Tennis* non proveniva dalla Nintendo stessa: la software house si chiamava Tonkin House; un nome che è rimasto scolpito nella memoria degli Snesser di tutto il mondo, e quel gioco di tennis rimane ancora oggi il titolo più divertente e godibile dell'intero panorama videoludico. Oggi, a distanza di cinque anni, e dopo aver sempre negato allo SNES la gioia di un sequel, la Tonkin House ritorna sul luogo del delitto con un nuovo titolo di palla e racchette, scegliendo anche questa volta, come con il Super Famicom nel 1990, la piattaforma tecnicamente più avanzata sul mercato. Con una PlayStation nelle mani dei programmatori, naturalmente, la scelta dell'impostazione di gioco non poteva non ricadere sul 3D poligonale: i giocatori sono realizzati con una bella costruzione di figure solide colorate e rivestite, come al solito, da texture mapping (gli effetti più evidenti dell'adozione di questa tecnica si notano negli incredibili pantaloncini a quadretti indossati da alcuni atleti: tanto kitch che persino Agassi si rifiuterebbe di portarli in campo!). Poiché i giocatori "esistono" in uno spazio tridimensionale è anche possibile scegliere fra numerose prospettive diverse: ce ne sono nove in tutto, ma se non dovessero bastare se ne può anche scegliere una "custom" che si imposta a piacere col joypad e viene poi mantenuta dal gioco per tutta la durata della partita. Fra le nove preimpostate, comunque, si ritrova quella classica "televisiva" dall'alto che gli affezionati giocatori di *Super Tennis* ben conoscono.

Sul fronte delle opzioni *V-Tennis* non è avaro: oltre alla possibilità di creare dal nulla un proprio giocatore personalizzandolo sotto ogni profilo, sia tecnico che estetico (vedi box), si può scegliere una partita secca su terra, cemento, sintetico e erba, oppure il classico torneo a eliminazione, che supporta il salvataggio su Memory Card; le ambientazioni

Una delle simpatiche animazioni che accompagnano la sconfitta.

Giocare all'aperto è sicuramente più piacevole e spettacolare.

Sullo 0/15 ci apprestiamo a servire per cercare di non subire un break che potrebbe compromettere la conquista del set.

Come in tutti i giochi di tennis che si rispettino si può scegliere tra differenti superfici che influenzano in modo diverso il movimento della palla.

I giocatori poligonali non sono eccessivamente dettagliati ma si muovono in modo fluido e realistico. Questa è la nuova generazioni di giochi in 3D.

spaziano da un palazzetto indoor a uno stadio all'aperto, da New York alle isole Fiji, dove si palleggia a pochi metri dal mare, dal Giappone, con tanto di tempio e monte Fuji sullo sfondo, a un'infuocata località di nome Kilauea il cui tratto caratteristico è un vulcano in piena eruzione! Naturalmente è consentita la possibilità di selezionare tutte le permutazioni possibili di incontri singoli e doppi, a uno o due giocatori umani, in modalità competitiva o cooperativa.
È particolarmente utile, inoltre, l'opzione che permette di disabilitare i cambi di campo: in questo modo, giocando da soli contro la CPU, si può evitare di giocare dalla parte sfavorevole. Il quadro delle caratteristiche di questo titolo è completato dalla presenza di un puntuale commento vocale che, grazie a effetti campionati (in lingua inglese: God save the Queen...), sottolinea l'esito di ogni punto.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

UN GIOCATORE SU MISURA

Come abbiamo accennato nel testo della recensione, in *V-Tennis* i programmatori hanno incluso un editor che permette di creare e accompagnare alla conquista dei più prestigiosi tornei mondiali un giocatore personalizzato. Le caratteristiche verranno salvate sulla Memory Card: basterà che selezioniate "Edit" all'inizio del gioco e potrete accedere a questi menu.

UNIFORME

Una delle caratteristiche più simpatiche di questo gioco è la cura con cui i programmatori hanno realizzato l'abbigliamento dei tennisti. Se sentite in voi l'estro dello stilista, potrete cimentarvi nella creazione di un completo da gioco inedito. La palette della PlayStation vi permette di scegliere tra i colori pastello (stile Sergio Tacchini) o le tinte acide (se preferite la Nike).

NOME

Qui c'è ben poco da dire, se non che sarebbe ora di imparare una volta per tutte la lingua di Kurosawa, della Takahashi e, soprattutto, di Miyamoto. Attendendo l'uscita americana o europea di *V-Tennis* (e ricordando i buffissimi nomi che la Tonkin House aveva dato ai giocatori di *Super Tennis*), potete incominciare a esercitarvi con gli ideogrammi di questo menu: chissà cosa ne viene fuori.

PROFILI

Le cose si fanno decisamente più complesse: dovete stabilire l'aspetto del vostro giocatore. In pratica si tratta di applicare i principi della fisiognamica Lombrosiana al gioco del tennis.
E cioè: lineamenti duri e decisi=attitudine al serve-and-volley; lineamenti più delicati=attitudine difensivistica al palleggio da fondo campo. Oppure potete provare a farvi un autoritratto.

PARAMETRI

Le caratteristiche del giocatore sono articolate in cinque categorie: servizio, dritto, rovescio, velocità e potenza. In questo menu potete plasmarle a piacimento. Ogni voce ha un punteggio: si parte da dei valori predeterminati e poi, premendo un tasto, si stabilisce l'ammontare (casuale) di punti bonus che possono poi essere distribuiti, secondo le vostre inclinazioni, alle varie caratteristiche.

Fate molta attenzione a non colpire il windsurfer con la pallina!

V-TENNIS

Il primo impatto con *V-Tennis* non è dei più immediati. Il passaggio dal 2D al 3D (che è diventato praticamente un obbligo per il software dei 32 bit) non ha giovato alla giocabilità. Percepire con esattezza la distanza relativa fra il giocatore e la pallina non è cosa semplicissima, e ci si scopre talora ad agitare la racchetta in aria come fosse uno scaccia-mosche, cosa che non accadeva mai e poi mai in *Super Tennis*, dove la coordinazione veniva spontanea fin dal primo palleggio. Non c'è dubbio che la costruzione poligonale dei giocatori e dell'ambiente di gioco sia un fattore di spettacolarità che introduce elementi nuovi non implementabili in un gioco bidimensionale (basti pensare alla scena - molto comica- che si svolge alla fine di ogni partita, quando il giocatore sconfitto, inquadrato da vicino, cade all'indietro a peso morto come un sacco di patate, quasi schiacciato dal peso dell'umiliazione...). Il dato di fatto, però, è che *Super Tennis* , cinque anni fa, era semplicemente più divertente. Che ci volete fare? Così stanno le cose.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ 7/10
Per carità: una volta presa la mano ci si diverte, e molto. Ma il feeling non è così totale come quello del suo illustre (per quanto bidimensionale) progenitore.

GRAFICA 8/10
Il motore grafico è un bel [illegible]

SFIDA 8/10
Le tante opzioni permettono di configurare il gioco in molti modi diversi. Come sempre il massimo del divertimento si trae in compagnia di un altro giocatore umano.

SONORO 8/10
Gli effetti sonori sono nella media, ma si fa particolarmente apprezzare la presenza della voce campionata dello speaker che commenta ogni punto giocato.

PSX 80

SOTTO CONTROLLO

Per tirare un cross
Per spostare il giocatore sul campo
Per tirare un colpo piatto
Per richiamare la schermata delle opzioni
Per tirare una palla liftata
Per richiamare la schermata dei punteggi
Per tirare un lob

PLATFORM

Casa: HUDSON SOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

SWAT KATS

Confesso subito di non conoscere la serie animata a cui è ispirato questo titolo. Dai copyright si deduce che si tratta di un prodotto della premiata ditta Hanna e Barbera, i cui diritti sono proprietà della Turner Interactive (divisione per l'electronic entertainment dell'impero di Ted Turner, patron della CNN).
Probabilmente si tratta di uno di quei cartoni che negli Stati Uniti vengono trasmessi la domenica mattina; in ogni modo, quel che ci interessa valutare in questa sede è la qualità del gioco: il resto ha poca importanza. La realizzazione tecnica e la distribuzione della cartuccia sono state affidate alla filiale americana della Hudson Soft. Hanno fatto un buon lavoro? Vediamo.
I protagonisti sono una coppia di super gatti-poliziotto incaricati di mantenere la legge e l'ordine a Megakat City (non sanno più cosa inventare...). All'inizio della partita si può decidere se controllare il primo (T-Bone, leggermente obeso) o il secondo (Razor, un po' anemico). Ai fini della giocabilità le differenze sono trascurabili: uno è più lento e pesante, ma dotato di un attacco speciale, mentre l'altro è più agile e salta più in alto, ma è privo dell'attacco speciale; è diversa anche l'arma: un bazooka nel caso di T-Bone e un Jet Pack nel caso di Razor.
SWAT Kats è praticamente un platform a scorrimento orizzontale con forti contaminazioni shoot'em-up: i super felini balzano da un palazzo all'altro di Megakat City sparando all'impazzata agli emissari dei boss che li attendono alla fine di ogni livello. I nomi di questi boss sono tutti molto originali e in stile con il resto del gioco (si va da Mad Kat a Dark Kat ai Metallikats...), durante lo scontro finale l'impostazione muta dal platform laterale allo sparatutto in soggettiva con fondale Mode 7. Neanche in questo caso, però, il game design brilla per innovazione: lo sfondo si limita a ruotare vorticosamente su se stesso senza alcun legame con i movimenti del giocatore, mentre frotte di nemici si affollano nello schermo muovendosi secondo schemi ripetitivi. I livelli sono soltanto cinque, e i primi quattro possono essere affrontati in qualsiasi ordine. Nel gioco, comunque, non c'è né un'opzione di salvataggio a batteria né un sistema di password: per completarlo bisogna quindi giocarlo tutto in una sola seduta.

Nello scontro con i boss finali, si può ammirare il vecchio caro Mode 7.

•Pentothal

Si ringrazia Queen Computer (To)

SWATKATS

Gli americani sono i migliori programmatori del mondo per quanto riguarda i giochi per PC, ma nel campo delle console, tranne alcune eccezioni (per esempio l'anglo-americana Shiny Entertainment), sono accomunati da uno stile tendenzialmente anonimo, molto lontano dai colpi di genio della scuola giapponese. La tipica operazione "made in U.S.A." per i 16 bit consiste nell'acquisto di una licenza commerciale e nella costruzione di un banale platform-sparatutto basato su concept di gioco visti e stravisti. *SK*, purtroppo, non si discosta da questo modello, e non riesce a offrire nulla di più di qualche salto e qualche esplosione. Non ci sono grosse deficienze tecniche, ma l'intero prodotto è penalizzato da una realizzazione superficiale: basta guardare i frame di animazione degli sprite per rendersi conto che un po' più di impegno da parte dei programmatori non avrebbe guastato. E (dopo quanto visto ultimamente) non si può certo dire che questi sono i limiti dello SNES...

AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ (6/10)
Salta-Spara. Spara-Salta. Salta-Salta. Spara-Spara. Boom-Bang. Bang-Boom. Tutto qui. Non c'è molto per cui valga veramente la pena appassionarsi.

GRAFICA (6/10)
Nel complesso non c'è niente di scandalosamente brutto, ma le animazioni dei personaggi lasciano a desiderare.

SFIDA (5/10)
Cinque livelli, oltretutto decisamente corti, non sono propriamente quel che chiameremmo una "sfida lunga e coinvolgente".

SONORO (6/10)
Se la struttura di gioco scivola sul banale, neanche la colonna sonora si distingue per originalità. Gli effetti sono passabili [illegible]

SNES 58

SOTTO CONTROLLO

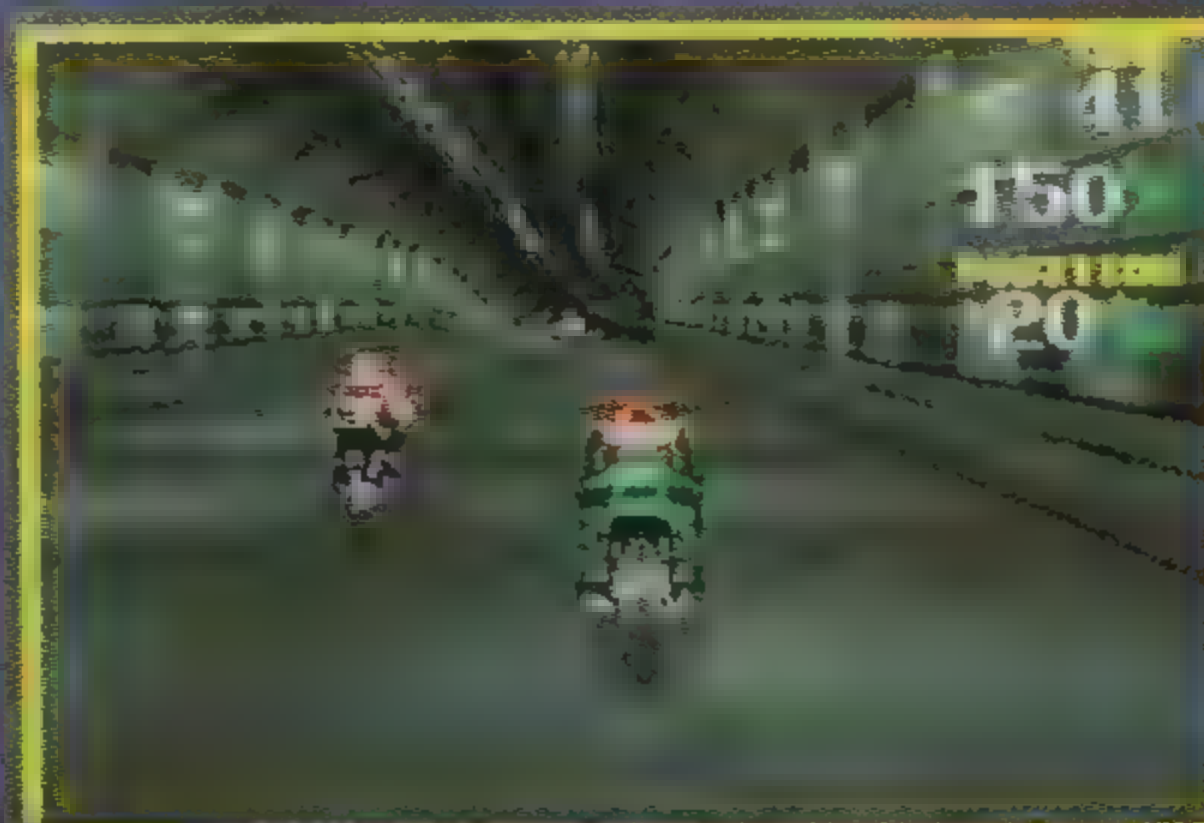
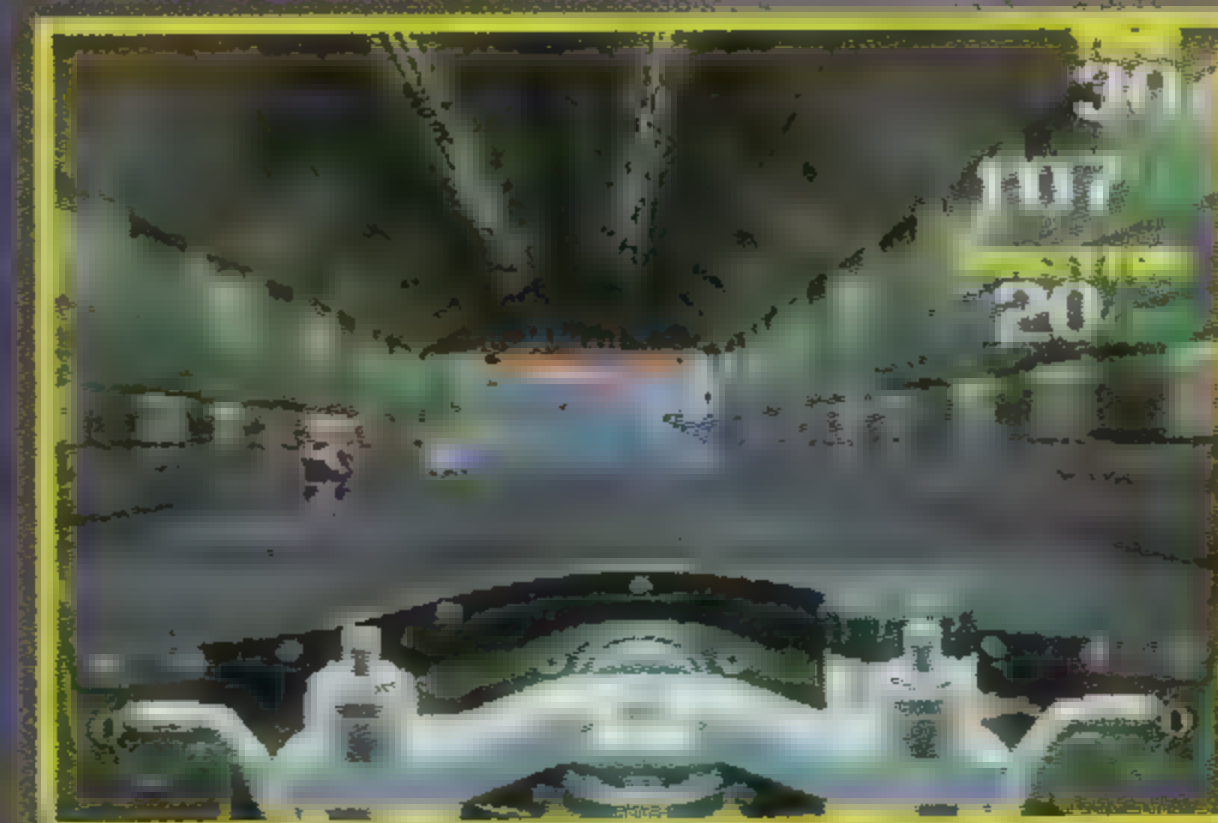
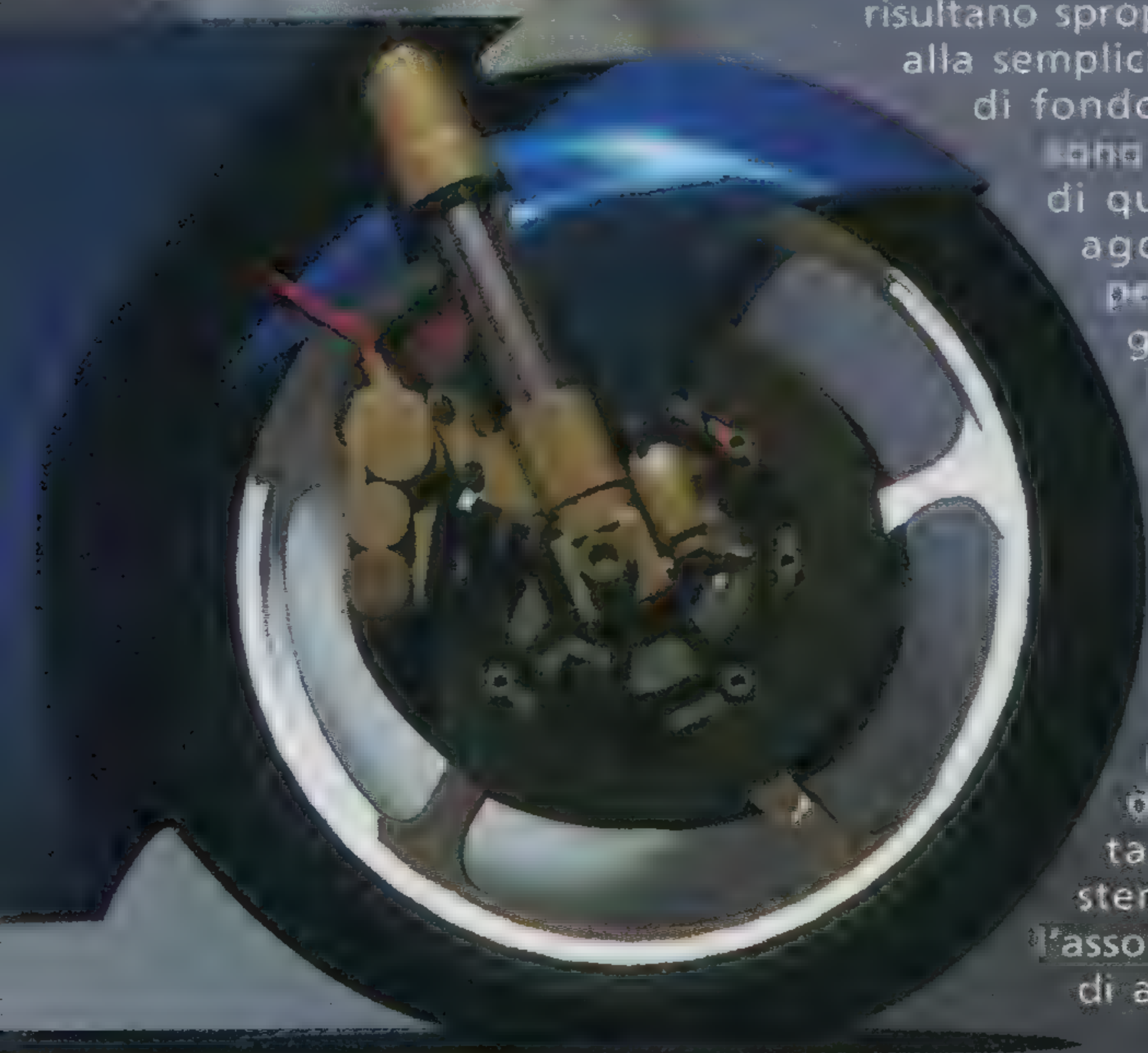
Per dirigere i felini e farli arrampicare sui muri
Per sparare
Sempre per sparare
Per usare l'attacco speciale/saltare giù da un muro

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Lo scarso controllo della moto impedisce al gioco di ricreare la giusta atmosfera di agonismo.

Anche in totale assenza di curve, il motore grafico non riesce a garantire velocità appaganti.

HANG ON GP'95

Esiste una categoria di giochi, per le cariatidi dei videogiochi come il sottoscritto, della quale fanno parte tutti i coin op che, per un motivo o per l'altro, sono rimasti nell'album dei ricordi. Un po' come delle vecchie fotografie impolverate che, nonostante il passare degli anni, restano degne di essere riportate alla luce in qualsiasi momento. Un esempio di tutto ciò potrebbe essere il mai dimenticato *Hang On* (una storica simulazione motociclistica), che grazie al manubrio installato sul cabinato del bar e alla lunghezza e varietà delle piste, garantiva un controllo del mezzo straordinario, oltre che un livello di longevità non indifferente: potrete quindi capire il nostro forte interesse verso questo *Hang On GP '95*, fin da quando si subodorava che la Sega aveva intenzione di realizzare un seguito "evoluto" della vetusta versione originale sfruttando la tecnologia del Saturn, che col passare degli anni non avrebbe dovuto far fatica a migliorare un titolo che era sulla cresta dell'onda circa una decade fa. O almeno così ci eravamo illusi fin quando non abbiamo provato il gioco in questione, una vera delusione sotto tutti i punti di vista: tanto per cominciare la grafica poligonale non si può certo considerare a livelli eccelsi, presentando una sequela di imprecisioni non poco fastidiose; i ritardi del texture mapping risultano sproporzionati rispetto alla semplicità degli elementi di fondo nei circuiti, che sono brevissimi e privi di qualsiasi attrattiva agonistica... Ma il peggio lo si raggiunge nella manovrabilità della moto: una vera prova di pazienza, specialmente nell'affrontare le curve dove si va regolarmente a sbattere a causa di una progressività di "piega" del pilota a dir poco inesistente, senza contare l'assoluta improbabilità di alcune collisioni coi bordi delle pis-

Le gallerie spesso nascondono curve pericolosissime.Prestate attenzione.

La visuale in soggettiva è carina, peccato sia poco guidabile.

PACK-ON GP'95

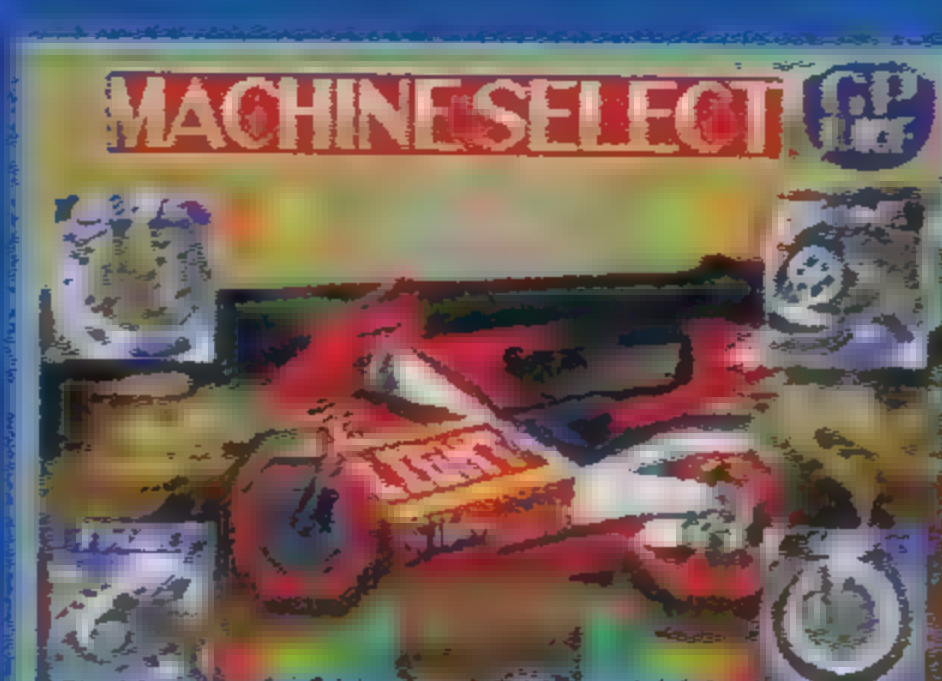
Prima di iniziare la gara vi saranno messi a disposizione cinque superbolidi tra i quali scegliere il vostro preferito. La moto con tutti i valori in media perfetta è consigliata al principianti.

MACHINE SELECT

Freni: sufficienti.
Motore: sufficiente.
Tenuta: sufficiente.

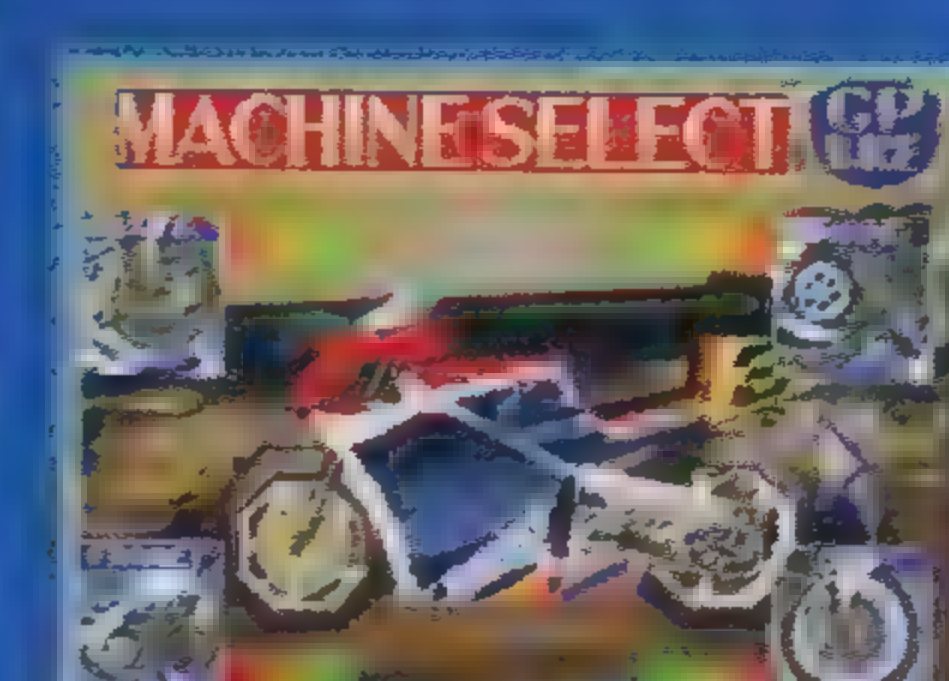
MACHINE SELECT

Freni: scarsi.
Motore: ottimo.
Tenuta: sufficiente.

MACHINE SELECT

Freni: scarsi.
Motore: sufficiente.
Tenuta: buona.

MACHINE SELECT

Freni: ottimi.
Motore: scarso.
Tenuta: buona.

MACHINE SELECT

Freni: buoni.
Motore: ottimo.
Tenuta: sufficiente.

te. Chiudono la parata una sosta ai box assolutamente inutile e gli effetti sonori, specialmente quelli dei motori (identici per ognuno dei cinque mezzi a disposizione). Per fortuna almeno le musiche si salvano, restando però l'unico elemento totalmente a favore del gioco. A questo punto è dunque fuori dubbio che un bel salto di qualità dalle origini ci sia stato, anche se resta ancora da stabilire verso quale direzione.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

Gli indicatori di gara sebbene utili, occupano gran parte dello schermo.

HANG ON GP '95

Sicuramente, tutti quelli che almeno una volta nella vita hanno avuto modo di vedere e provare di persona il coin-op di *Hang On*, si ricorderanno la sensazione di coinvolgimento che il gioco riusciva a esercitare grazie al suo alto livello di immediatezza e giocabilità, fattori di primaria importanza che nella versione per Saturn "riveduta e corretta", dovevano quantomeno essere mantenuti se non migliorati per la buona riuscita del gioco. Sebbene forti delle esperienze precedenti, gli sviluppatori di *Hang On GP '95* non hanno saputo trasmettere lo stesso fascino del suo predecessore, trasformando un possibile hit in un gioco di scarso gradimento, poco curato sia sotto l'aspetto grafico sia sotto quello della giocabilità. La scarsità dei circuiti unita alla loro breve durata, e l'engine grafico che non consente di raggiungere velocità soddisfacenti anche per colpa del cattivo controllo della moto in curva, diminuiscono notevolmente l'interesse puramente agonistico che un prodotto di questo tipo dovrebbe riuscire a garantire.

AGIRE & PENSARE

A P

SATURN

GIOCABILITÀ

Lo scarsissimo controllo della moto non riesce a trasmettere la stessa sensazione di guida della versione coin-op.

GRAFICA

SFIDA

I circuiti troppo corti e poco vari diminuiscono notevolmente l'interesse verso il gioco, che comunque non richiederà più di un paio d'ore per essere terminato.

SONORO

SATURN 65

SOTTO CONTROLLO

Per sterzare

Per spostarsi a destra

Per accelerare

Per frenare

ARCADE

GALAGA & GALAXIAN 90

GALAGA

Solo i più giovani fra i lettori di Game Power potranno rimanere impassibili ascoltando la musichetta che introduce *Galaga* (e che è riprodotta molto fedelmente dal Game Boy). Chiunque abbia infilato almeno una moneta da cento lire (bei tempi...) nel glorioso cabinato della Namco proverà un moto di commozione di fronte a questo autentico salto nel tempo. La conversione è veramente perfetta, e le perniciose navicelle svolazzano perfettamente a proprio agio attraverso i cristalli monocromatici del Game Boy. Dopo pochi secondi di gioco riaffiorano alla mente riflessi condizionati che credevamo dimenticati da più di dieci anni (quattordici, per la precisione): ecco di nuovo gli schemi di attacco con cui i nemici scendono in picchiata, ed ecco il Boss Galaga che col raggio traente acchiappa l'astronavina (basta lasciarlo fare e poi abbatterlo per ottenere doppia capacità di fuoco); ci sono anche i "Challenging Stage", in cui bisogna abbattere 40 navicelle dopo aver memorizzato i movimenti delle ondate. Se avete un Super Game Boy, poi, la conversione è virtualmente identica al coin-op.

POWER GAME

GALAXIAN

Galaxian è il papà di *Galaga*: la sua uscita risale al 1979 e l'impostazione ricorda ancora da vicino quella di *Space Invaders*, con le formazioni di alieni già completamente disposte all'inizio di ogni stage. La struttura di gioco è più elementare rispetto a Galaga, ma l'impatto rievocativo è altrettanto forte. Per l'immediatezza e la grandissima giocabilità entrambi i classici della Namco si rivelano particolarmente adatti a essere giocati su un Game Boy: sul treno o nell'intervallo a scuola si può cercare di battere il proprio record (pardon... hi-score) personale senza bisogno di concentrarsi particolarmente, ma divertendosi comunque un sacco. Si tratta di titoli che richiedono uno stile di gioco e un'abilità che oggi ormai non sono più richiesti dai prodotti moderni e l'approccio mnemonico al videogioco, in cui bisogna imparare i pattern di movimento dei nemici e perfezionare di volta in volta l'esecuzione degli schemi. È un modo di giocare che forse può sembrare un po' old-style, ma che è estremamente godibile anche ai giorni nostri. Ah, la nostalgia...

CENTIPEDE &

CENTIPEDE

Correva l'anno 1982 quando l'Atari (che allora dominava il mercato domestico con il VCS 2600) fece uscire nelle sale-giochi questo coin-op: lo schermo era invaso da un millepiedi che scendeva velocemente verso la navicella controllata dal giocatore (che però -novità rivoluzionaria per quei tempi innocenti- si poteva spostare non solo orizzontalmente, ma anche un po' in alto e in basso). Naturalmente si sparava all'impazzata, cercando nel contempo di tener d'occhio anche ragni, scorpioni e pulci che ogni tanto facevano capolino.
Due lustri abbondanti non sembrano pesare troppo sulle spalle di questo classico, che mantiene inalterata la sua verve anche sul Game Boy. L'atmosfera di gioco è basata su una continua escalation di tensione: a mano a mano che si va avanti tutto diventa più veloce e frenetico, ma ogni volta si riesce a sopravvivere un po' più a lungo. La sfida è principalmente con se stessi, ma può coinvolgere anche un altro giocatore umano, grazie all'opzione di gioco in link, che può essere (a scelta) collaborativa o competitiva.

GB

La Nintendo ha deciso di rinverdire gli anni gloriosi dei primi coin-op sul display del Game Boy, lanciando una collana di quattro cartucce denominata "Arcade Classic": ogni cartuccia incorpora una coppia di grandi successi da sala dei primi anni '80. Ecco un resoconto dei primi tre volumi della collana. Il quarto (e più gustoso) comprenderà due vere pietre miliari della Williams: Joust e Defender. Ve lo presenteremo non appena sarà disponibile.

•Pentothal

Si ringrazia Queen Computer Shop (TO)

79 ASTEROIDS & MISSILE COMMAND

MILLIPEDE 75

ASTEROIDS

Sul finire degli anni '70, *Asteroids* ebbe il merito di introdurre, per la prima volta nella storia dei videogiochi, la grafica vettoriale. Milioni di persone rimasero per ore e ore a fluttuare con una minuscola astronave attraverso uno schermo completamente nero percorso da meteoriti disegnate con pixel bianchi che ne tracciavano solo i contorni. C'era un bell'effetto di inerzia (di fatto, ogni volta che si metteva in moto la navicella non si riusciva più a fermarla...) e l'obiettivo era quello di sopravvivere alla tempesta di asteroidi, distruggendoli tutti fino all'ultimo frammento. Ovviamente ogni asteroide colpito si divideva in due frammenti più piccoli e più veloci, cosicché, con l'aumentare del numero di asteroidi la faccenda diventava abbastanza complicata. Nei casi di emergenza, poi, c'era il famoso "Tasto iperspazio" che faceva riapparire la navicella in un'altra zona a caso dello schermo. Poteva andare bene, oppure male... Tutto questo è riprodotto fedelmente in questa conversione, che offre, per di più, anche una rivisitazione grafica con gli asteroidi pieni.

MILLIPEDE

Millipede seguì di un anno l'uscita di *Centipede*, ma non ne replicò appieno il successo. I programmatori mantennero la stessa impostazione e inserirono elementi di novità sotto forma di nuovi nemici con nuovi pattern di movimento. Entrano in scena i bruchi, le coccinelle, le libellule e le zanzare. Per debellare i millepiedi, più prolifici che mai, sono state inserite, sparse nell'area di gioco, delle bombole di DDT, che possono essere colpite nel momento opportuno per amplificare gli effetti distruttivi. Sia per *Millipede* che per *Centipede* la versione per Super Game Boy non è bella quanto quella di *Galaga* e *Galaxian*: non ci sono i colori e lo schermo rimane sostanzialmente monocromatico (c'è solo la possibilità di cambiare la coppia di colori), il che è un po' un peccato. Ai tempi della loro diffusione nelle sale giochi questi due titoli non raccolsero consensi del tutto unanimi: c'erano gli entusiasti e coloro che non li sopportavano. La stessa divisione può verificarsi anche per queste conversioni.

MISSILE COMMAND

Missile Command risale al 1981 e trae i suoi concept di gioco dalla diffusa paranoia per le guerre nucleari che attanagliava l'intero pianeta in quegli anni: negli Stati Uniti alcune villette, di fianco alla piscina, avevano il loro bel rifugio nucleare, con tanto di provviste a lunga conservazione. Non ci si stupisce troppo, allora, se l'obiettivo del gioco è quello di proteggere sedici grandi capitali (e si rileva anche l'inclusione "politicamente corretta" di Mosca fra queste...) dall'invasione di una cascata di missili che piovono dal cielo. Per arrestare la minaccia bisogna colpire gli ordigni prima che distruggano tutti i quartieri (rappresentati da un grattacielo) della città da proteggere: per fare questo si hanno a disposizione solo 30 missili, che quindi bisogna mirare con cura (tramite un puntatore che si sposta a piacimento attraverso il cielo) per cercare di bloccare più di una testata alla volta. Debellate due ondate di missili, la città è dichiarata salva, e si passa a quella successiva (e tutto, ovviamente, si fa un po' più veloce e difficile).

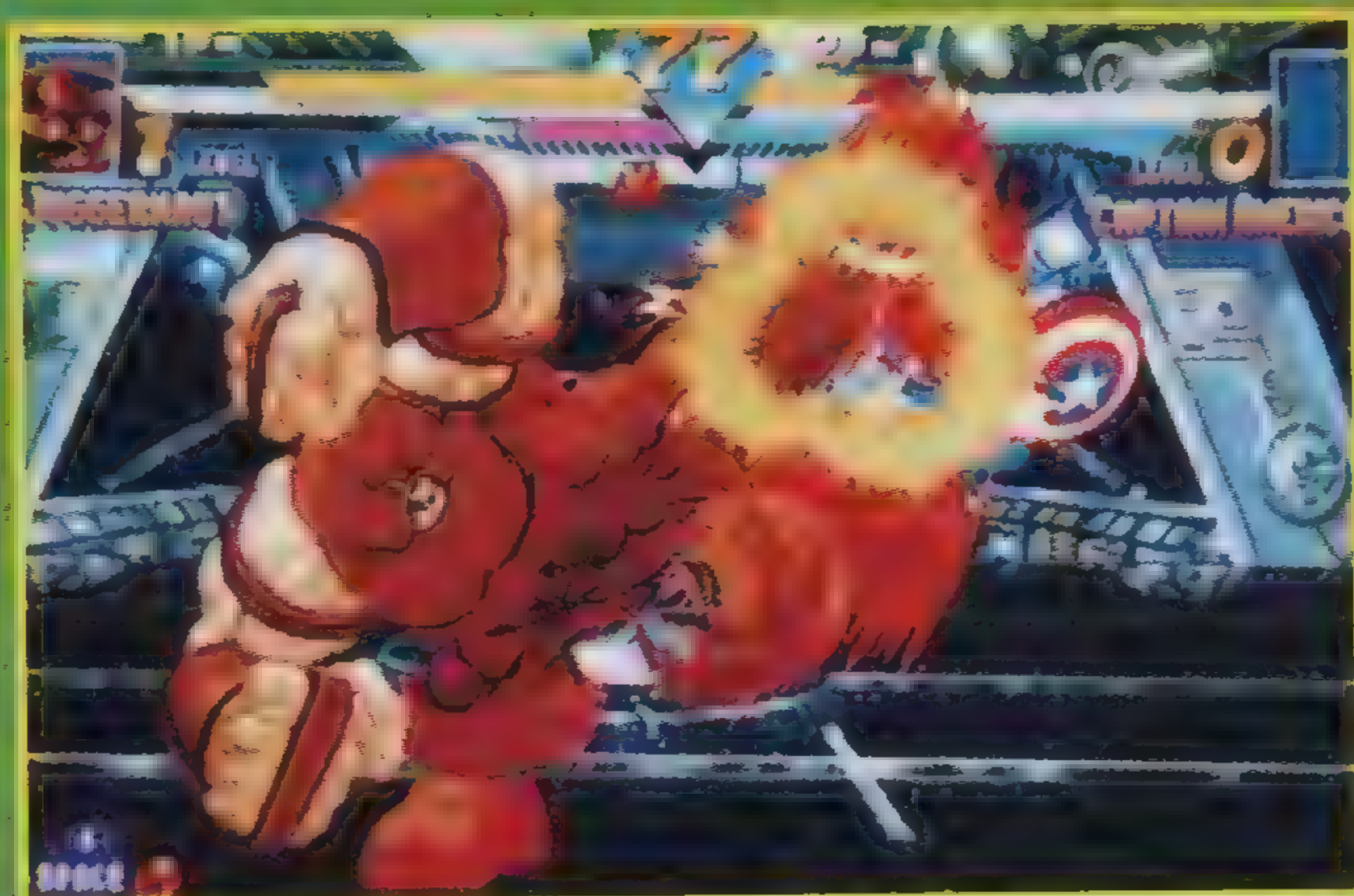
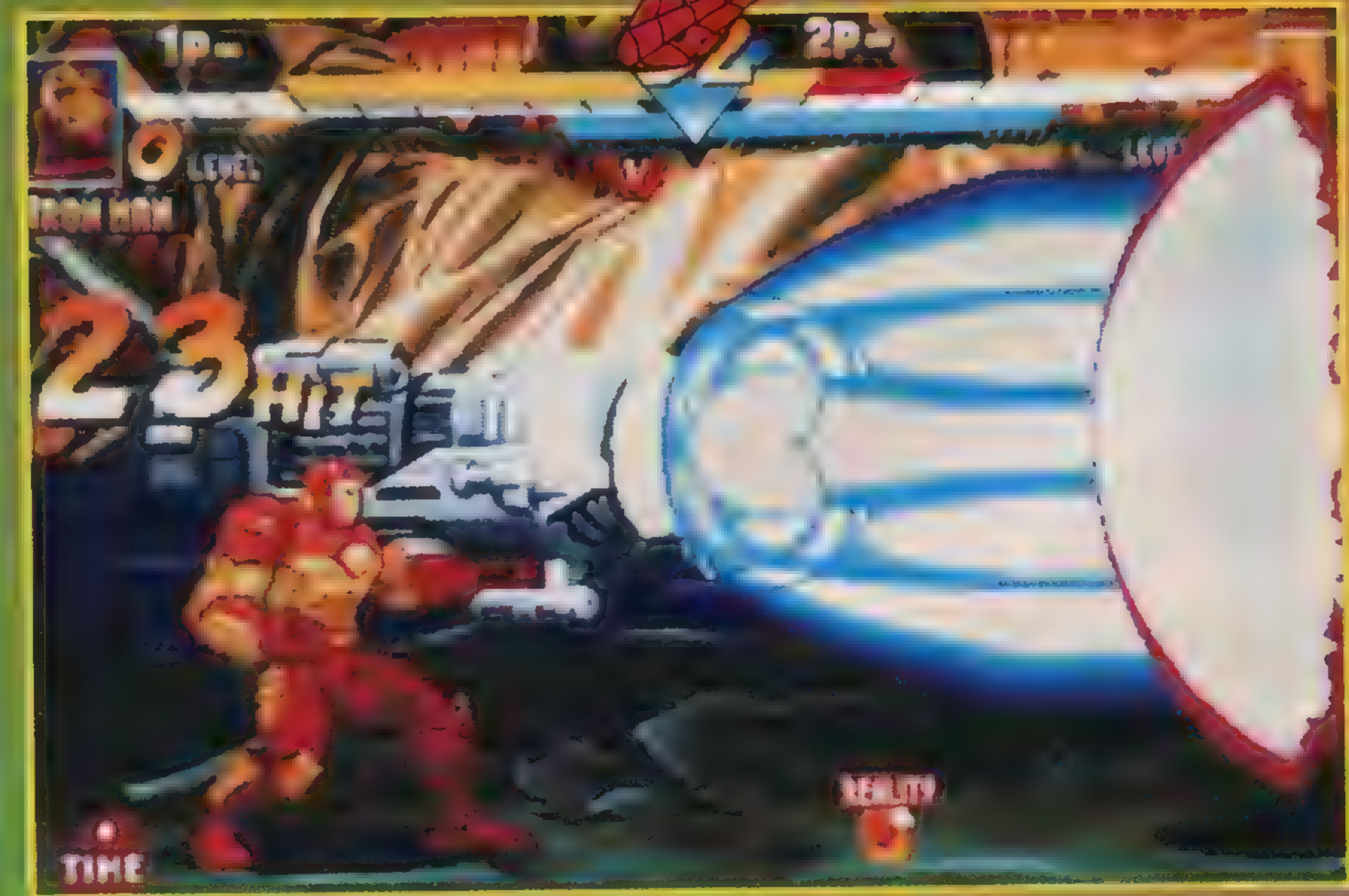
COIN-OP

Sempre in diretta dal Giappone, ecco le impressioni del nostro corrispondente dall'accento francese su due dei più interessanti coin-op recentemente usciti nelle enormi sale giochi di Tokio.

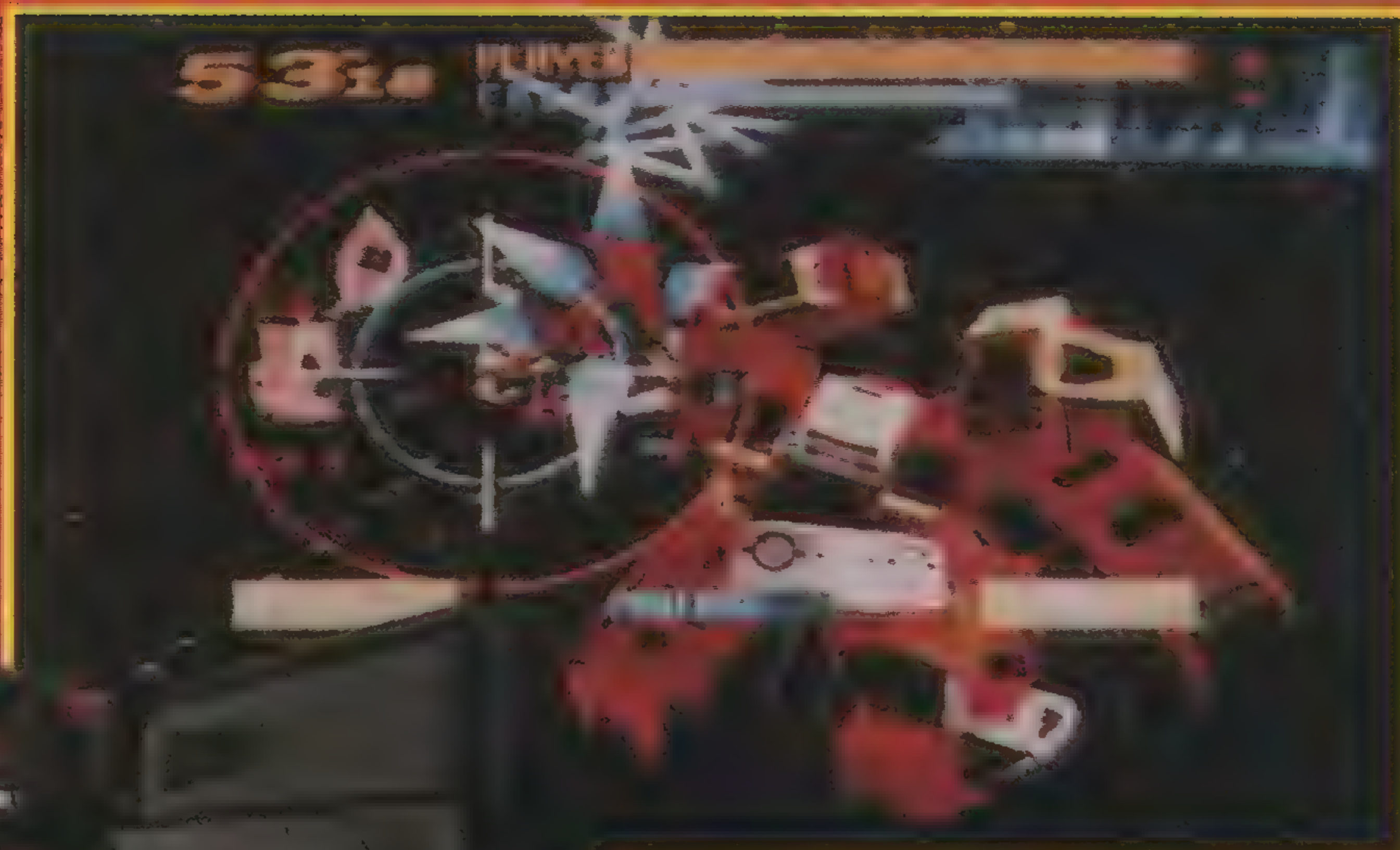
MARVEL SUPER HEROES
CAPCOM 1995

Dopo aver realizzato diversi giochi basati su singoli e differenti Super Eroi (Punisher, X-Men, Spiderman...), la Capcom ora ha deciso di inserirli tutti (o quasi) nello stesso gioco! Si possono controllare alcuni X-Men, Hulk, Ironman, Magneto, l'Uomo Ragno e molti altri. La giocabilità ricorda da vicino quella del succitato picchiaduro a incontri basato sui mutanti della Marvel, ed è stato inserito un nuovo sistema denominato "Infinite Gems", simile al sistema "X-Power". A seconda delle particolarità di combattimento del proprio personaggio, il giocatore può raccogliere alcune gemme. Queste gemme sono di sei differenti tipi: Reality, Time, Mind, Power, Space e Soul. Quando il giocatore ha raccolto abbastanza gemme di un tipo, può sferrare un attacco speciale relativo al tipo raccolto e, ovviamente, si tratta di un attacco a dir poco devastante e spettacolare. Per il resto si tratta di un picchiaduro piuttosto classico, tuttavia questo non gli impedisce di essere molto divertente e appassionante e, grazie anche all'ottima grafica molto dettagliata e colorata, non mancherà di certo di appassionare tutti i fanatici di Super Eroi americani.

La posa di Spider-Man è quantomeno equivoca, cosa starà facendo?

I due personaggi più grossi del gioco si confrontano senza esclusione di colpi.

Il povero Captain America è stato preso in pieno da un'enorme pedata del mastodontico Juggernaut.

Hulk sembra non avere molta simpatia per Peter Parker nel suo abitino da Uomo Ragno.

VIRTUAL-ON
SEGA 1995

I fan di *Cyber-Sled* ameranno certamente *Virtual-On* (stiamo parlando del coin-op, non del tentativo di conversione per Play Station!). Infatti, è basato sugli stessi principi: un arena, due robot e solo uno che può sopravvivere! Non è un caso, comunque, che la Sega abbia deciso di realizzare un titolo simile. Nelle sale giochi giapponesi continua la guerra tra Namco e Sega (che per il momento vede in leggero vantaggio la casa del Saturn), e *Virtual-On* andrà a confrontarsi direttamente con *Cyber-Commando*, l'ultimo prodotto di questo genere della casa di *Ridge Racer*. Tuttavia non si tratta di un gioco semplicemente scopiazzato, *Virtual-On* presenta una giocabilità diversa, anche se, ovviamente, il succo è lo stesso. Inoltre, anche i robot e lo stile grafico sono completamente differenti. In *Cyber-Commando* i veicoli hanno una forma compatta, mentre in *Virtual-On* i robot assomigliano molto di più ai classici mech antropomorfi. Anche le animazioni sono molto curate e il risultato è davvero spettacolare. Sembra anche più veloce rispetto al titolo Namco, grazie a dei movimenti di camera molto attivi e precisi, come ad esempio nel caso delle esplosioni, che vengono immediatamente inquadrate da differenti punti di vista. Ogni robot porta con sé un CD-ROM sulla schiena che contiene tutte le caratteristiche. Le armi a disposizione sono diverse (missili, laser, fucili...) ed è essenziale utilizzare gli elementi del fondale per avere la meglio sull'avversario, studiando strategie di attacco e di difesa. La ciliegina sulla torta è la paternità del design dei vari robot, che appertiene a uno dei più famosi designer giapponesi, già autore dei robot dell'ultimo OAV della saga di Gundam. In definitiva, si tratta di un prodotto ottimamente realizzato sia sotto il punto di vista grafico sia per quanto concerne la giocabilità e, considerato anche che è stato sviluppato dal team AM3, siamo sicuri che si rivelerà un grosso successo.

• *Nicolasan*

I mech sono bellissimi, ricchi di dettagli e formati da una miriade di poligoni. Sarà dura convertire un gioco del genere.

Sfidarsi in link a *Virtual-On* è un'esperienza veramente memorabile, soprattutto per chi ama i robottoni e le sfide uno contro uno.

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO per SNES i seguenti giochi: Super Street Fighter 2, Captain Commando, Lion King, Mortal Kombat 2, Street Racer, Power Rangers, International Superstar Soccer.
Stefano - tel. 0383/84458 - 895665

VENDO Sega MD + 2 joypad a 6 tasti + cavi di collegamento + 10 giochi (tra cui Altered Beast, Shadow Dancer, Forgotten World, Golden Axe, Merc e Sensible Soccer) a L. 500.000. Trattabili tutto in blocco. Vendo inoltre Sega Master System + 5 giochi a L. 150.000. Trattabilissimi. Roberto - tel. 0422/958756 ore pasti

VENDO cassette Game Gear: The Lucky Dime Caper Donald Duck L. 45.000, The Incredible Hulk L. 30.000, Woo By Pop (senza astuccio) L. 40.000, Desert Speed Trap (senza astuccio) L. 35.000.
Tiziano - tel. 099/805783

VENDO MD + 32X europeo + 2 joypad + 6 giochi 32X (Doom, Virtua Racing Deluxe, Star Wars, Metal Head, Stellar Assault, Mortal Kombat II) a L. 600.000. Annuncio valido solo per Roma e dintorni.
Roberto - tel. 9996315 dalle 20 alle 21

VENDO le seguenti cartucce per SNintendo versione italiana: Aladdin a L. 80.000, Super Metroid a L. 65.000, Secret of Mana L. 85.000, Turtles IV a L. 75.000, Dragon L. 85.000, International Superstars Soccer L. 85.000, Road Runner a L. 90.000. I prezzi sono trattabili.
Gianluca - tel. 0976/2777 dalle ore 15 alle 17.15

VENDO a L. 25.000 i seguenti giochi per SNes: Super Bomberman (pal), NHL '94 (usa), Starwing (pal) e Flashback (pal). Cerco inoltre per Snes Nigel Mansell's World Championship a L. 30.000. Annuncio sempre valido.
Maurizio - tel. 02/9316363

VENDO MD 2 + 9 giochi (tra cui Super Street Fighter II, NBA Jam, Sensible Soccer) + 3 joypad + modifica (usa-euro-jap) a L. 249.000! Inoltre vendo GB + Lightboy + Zelda a L. 69.000.
Stefano - tel. 02/9692001 ore pasti

VENDO MD + MCD + 2 pad (1 A 6T) + CD a L. 320.000; vendo per SNes: Magical Quest, Starwing, S.R. Type, SF2, S. Ghouls'n' Ghosts a L. 30.000 cad.; Return of the Jedi a L. 50.000, Secret of Mana, Illusion of Gaia L. 70.000 cad.; vendo giochi anche per GB. Marco - tel. 0439/58556 dalle 17

VENDO SNES europeo più cavi collegamento TV, cavo scart, adattatore universale, un joypad, un joystick Score Master e le seguenti cartucce: S. Mario World, Street Fighter II Turbo, Super Street Fighter II, Final Fight 2, Firepower 2000, European Football Champ., Gods, Cybernator, Starwing, il tutto a L. 950.000 trattabili, oppure scambio il tutto con un Neo Geo CD + gioco o Playstation + gioco. Annuncio sempre valido. Marcello - tel. 095/902423 dalle 14 alle 16

VENDO SNES (pal) + 1 joypad + i seguenti giochi: Super Street Fighter II, Super Adventure Island, Bubsy, Dragon Ballz, Topolinomania, Spiderman Vs X-Men, Starwing, Road Runner e altri. Inoltre vendo GB + Tetris a L. 110.000. SNES e giochi tutti in ottima condizione L. 1.300.000.
Leo - tel. 0983/514210 dalle 15 alle 18.30

VENDO le seguenti cartucce per Nintendo (versione europea): Kirby's Adventure, Megamen 3, Super Mario Bros 3 a L. 60.000 cad.; Super Mario Bros 1, Super Mario Bros 2, Star wars, Tom & Jerry a L. 50.000 cad. Vendo 2 joypad a L. 10.000 cad., un trasformatore (compatibile con Nes e SNes) a L. 15.000.
Matteo - tel. 055/663455 dalle ore 15 alle 17.30

VENDO oltre 70 giochi per SNES + S. Wild Card a L. 800.000 trattabili.
Luca - tel. 0836/572287

VENDO solo in blocco Game Gear con *Columns, Alien, NBA Jam, Micro Machines, Taz 2* a L. 300.000 trattabili.
Alessandro - tel. 0584/983497 dalle 15 alle 16

VENDO/scambio 11 titoli x MD tra cui *SoR2, Street Fighter 2, NBA Jam* e altri 8 tutti come nuovi e completi di tutto. I prezzi di vendita sono megastracciati. Cerco Contra, *Micro Machines 2, Flashback, X Men* e altri.
Giuseppe - tel. 0874/30227

VENDO Snintendo + 2 joypad + presa TV monitor + i seguenti giochi: *Killer Istint, Mortal Kombat II, Donkey Kong Country, Batman e Robin, International Super Star Soccer* a sole L. 550.000. Poco trattabili.
Vito - tel. 081/5444525 ore pasti

VENDO Nes versione control deck + gioco a L. 100.000 e GB + gioco a L. 100.000 oppure scambio il tutto con SNES e MD. Gli accessori sono in perfetto stato, usati raramente. Max serietà.
Fabio - tel/fax 0131/218511 alle 19

VENDO MD 2, versione europea, un anno di vita + 2 joystick + adattatore SG300 + adattatore mega key + 6 giochi (*Fifa Soccer, Sunetrides, Mortal Kombat 2, NBA Jam T.E., Aladdin* e *Pro Striker 2 Soccer*). Il tutto completo di imballaggi e manuali originali, tenuto molto bene, solo in blocco a L. 500.000 non trattabili.
Roberto - tel. 0125/611662 dalle 13 alle 20

VENDO le seguenti 8 cartucce per SNES versione pal, ognuna a L. 80.000 oppure in blocco a L. 400.000: *Donkey Kong Country, Earth Worm Jim, Alien 3, Cool Spot, Turtles 4 in Time, Tiny Toon, Joe & Mac, Mickey Mouse The Magical Quest*. Solo provincia di Treviso o vicinanze.
Samuele - tel. 0422/880416 dalle 19 alle 22

VENDO Mega 32X europeo, nuovissimo e perfettamente funzioante + gioco Doom, aggiungo inoltre cartuccia *Mortal Kombat II* per MD ed 1 joypad, il tutto a L. 250.000.
Fabrizio - tel. 02/5390156

VENDO Atari XE System con 8 cartucce + registratore + pistola + 2 joystick + 2 programmi: Atari = console + tastiera, il tutto a sole L. 70.000 trattabili. Vendo anche C64 + registratore + 2 joystick + cassette a L. 90.000. Vendo espansione per A500 e 500 Plus.
Francesco - tel. 081/7371820

VENDO per SNES (euro) le cartucce *Brutal* e *Goof Troop* al modico prezzo di L. 30.000 cad., tutto 2 mesi di vita, imballaggi originali, perfette condizioni. Inoltre vendo (causa errato acquisto) joypad per SNES con luci funzionamento tasti, manopola (tipo joystick) avvitabile, il tutto con imballaggi originali e istruzioni in italiano a L. 25.000!
Cristian - tel. 010/824492

VENDO a L. 250.000 i seguenti giochi per MD: Art Alive, Bart Simpson Nightmare, Toki, Jurassic Park, Batman Returns. Oppure a L. 50.000 cad.
Francesco - tel. 010/413772 ore pasti

VENDO I numeri arretrati delle riviste Game Power, Super Console, Consolemania a metà del prezzo di copertina. Max serietà!!!. Annuncio sempre valido.
Matteo - tel. 0543/67726 dalle 12 alle 16 e dalle 18 alle 20

CERCO

CERCO il gioco Mazinga Z per Super Famicom, possibilmente in buone condizioni. Sono disposto anche a scambiarlo con Earthworm Jim, Zombies Ate my Neighbors (usa) o Mechwarrior.
Nicola - tel. 0575/363156

CERCO giochi usati per Playstation Sony.
Piergiorgio - tel. 02/3570560 dalle 12 alle 13 e dalle 21.30 alle 22

CONTATTI

Sbrigatevi!! Correte!! Non c'è un attimo da perdere, il club Planet Game è quasi al completo! Solo qualche posto da recensore è ancora da assegnare!!! Sì, avete capito bene da recensore! Cosa aspettate? Se avete almeno 15 anni dovete affrettarvi!
Stefano Doc Fox Sbrizzi - via Silenzi, 1 - 63017 Porto San Giorgio (AP)